# Féléves feladat dokumentáció

Osztályok:

* Bindable – InotifyPropertyInterface megvalósítás
* Ball
  + Labda osztály amely tartalmazza a megvalósítását a labdának
  + GetEllipse metódus – labda létrehozására szolgáló metódus
  + Move – labda mozgása
  + KeyMouve/MouseMove – Kezdő állapotban a labda az ütővel való együtt mozgását kezeli
  + ChangeToHard/ChangeToSteel – A labda típusai bónusz felvételőtől függően
  + ChangeBallToSmall/Large - A labda méretének változása bónusz felvételőtől függően
* Bonus
  + Descend – Bónusz item mozgása fentről lefele
  + GetRectange - bónusz létrehozására szolgáló metódus
* Brick
  + CalculateBonusChance – A tégla típusától függően mekkora esélye van, hogy bónusz essen le.
  + GetRectange - tégla létrehozására szolgáló metódus
  + DecrementBreakNumber – amennyiben több ütés kell a téglához itt csökken az élete
* Racket
  + MouseMove – Ez a metódus felel az ütő egérrel való mozgásáért
  + KeyMove – Ez a metódus felel az ütő billentyűzettel való mozgásáért
* Options
  + Az osztály felelős a beállítások kezelésért
* HighScoreModel
  + Játékos pontszámait + nevét tartamazó mezők
* MainObject
  + Ősosztálya a játék elemeknek

DataAcces

* OptionsXML
  + ez az osztály valósítja meg a beolvasását/mentését a beállításoknak (billentyűzet)
* ScoresXML
  + Highscore xml beolvasása/mentése
* MapTXTAccesXML
  + TXT-ben tárolt téképek beolvasása

ViewModel:

* OptionsViewModel
  + Ez az oszály a közvetítő réteg az Options (model) és Options (View) között
* NewGameViewModel
  + Itt kerül inicializálásra az új játék
* GameOverViewModel
  + Itt kerül mentésre a modelbe az elért pontszám + név
* CreditsViewModel
  + A credits viewban lévő gridlist megjelenítésért felelős (xml-ből bekerülnek az adatok)

View:

* MainWindow
  + Főképernyő, innen nyílnak a további al menüpontok
* Informations
  + Saját adataim listája
* CreditsWindow
  + Az eddigi eredmények XML-ből beolvasva
* Options
  + ApplyBtn – Ezzel az eseménnyel mentésre kerülnek az xml-be a textboxok, checkboxok értékei
* MapSelection
  + Itt kerül kiválasztásra melyik mapon szeretnénk játszani
* DifficultySelection
  + Itt kerül kiválasztásra milyen nehézségi fokozaton szeretnénk játszani
* GamePlayWindow
  + Itt folyik a játék
  + LoadValuesFromFile - Beolvasásra kerülnek az optionsSettings, inicializálom a térképet, hogy milyen téglák kerüljenek elhelyezésre a Canvason
  + RacketAtContactWithBonus – bónuszok kezelése, attól függően milyen bónusz kerül felvételre attól függően élet növelés, ütő növelés/csökkentés
  + BallAtContact – ütközések lekezelése a téglákkal
* GameOver
  + Miután vége a játéknak itt kerül majd mentésre az highscore xml-be a pontszám + név, amennyiben elegendő pontot gyűjtöttünk

Egyéb:

* Errorlog:
  + Ha bármilyen kivétel keletkezne, ez esetben TXT-ben logolom