Class Diagram UML

Thread

GameThread

- running : boolean
- surfaceHolder : SurfaceHolder
- gameView : GameView
- canvas : Canvas

+ GameThread (surfaceHolder : SurfaceHolder , v : GameView) : void
+ setRunning (running : boolean) : void
+ run () : void

MovingObject

x : int
y : int
width : int
height : int
vy : int

+ getDirectionX () : int
+ getDirectionY () : int
+ setXDirection (x : int) : int
+ setYDirection (y : int) : int
+ getWidth () : int
+ getHeight () : int
+ getSourceRectangle () : Rect

Enemy

- bitmap : Bitmap
- speedOfEnemy : int
- rand : Random
- animation : SpriteAnimation
- gameScore : int

+ Enemy (res : Bitmap, x : int , y : int , w : int , h
+ updatedEnemyState () : void
+ draw (canvas : Canvas) : void
+ getWeight () : int

GameView

-mainGameThread : mainGameThread
-background : Background
-enemies : ArrayList<Enemy>
-boom : Boom
-sound : SoundPool
-player : Dodge_Man

+GameView (context : Context)
+newGameCreated ( ) : void
+playBackgroundMusic( ) : void
+surfaceCreated (holder : SurfaceHolder) : void
+surfaceChanged (h : SurfaceHolder, f : int, w : int, h : int) : void
+surfaceDestroyed (h : SurfaceHolder) : void
+ onTouchEvent (event : MotionEvent) : boolean
+ collision (a : MovingObject , b : MovingObject) : boolean
+ statedUpdated () : void
+ draw (canvas : Canvas) : void
+ drawHealthBar (cancas : Canvas) : void
+ drawtext (cancas : Canvas) : void

GameActivity

onCreated (saveInstanceState : Bundle) : void

Activity

MainActivity

- start : Button
- exit : Button

onCreated (saveInstanceState : Bundle) : void

- bitmap : Bitr
- x : int
- y : int
- dx : int

+ Background
+ background
+ draw (canv

AppCompatActivity

SurfaceView

SurfaceHolder

1... *

1 ... 1

1

1

1

1

1

1

Player

- bitmap : Bitmap
- up : boolean
- playing : boolean
- int : gamescore
- beginTime : long
- animation : SpriteAnimation

+ player (res : Bitmap, w : int , h : int , frame : int)
+ setUp (isUp : boolean) : void
+ getScore () : int
+ getPlayerPlaying () : boolean
+ setPlayerPlaying (isPlaying : boolean) : void
+ restVelocity () : void
+ restScore () : void
+ updateState () : void
+ draw (canvas : Canvas) : void

n : int , frame : int , score : int)

Bitmap

1

SpriteAnimation

- frames : Bitmap []
- currentFrames : int
- beginTime : long
- delay : long
- animationOnce : boolean

+ setFrame (frames : Bitmap []) : void
+ setJumpDelay (dely : long) : void
+ setF (i : int) : void
+ updateState () : void
+ getDrawImage () : Bitmap
+ getFrame () : int
+ playOnce () : boolean

Background

map

d (res : Bitmap)
dUpdated () : void
as : Canvas) : void

1

Boom

- bitmap : Bitmap
- x : int
- y : int
- width : int
- height : int
- animation : SpriteAnimation

+ Boom (res : Bitmap, x : int , y : int , w : int , h : int , frame : int)
+ drawBoom (canvas : Canvas) : void
+ updatedBoomState () : void
+ getHeight () : int