

Beschreibung von der Struktur und Aufbau der Klassen und des Programms

MapEditor:

In dem Package MapEditor wird ein neues Fenster in der Klasse MapEditor erstellt.
Im EditorFeld wird der KeyListener für die Schaufel implementiert. Mit diesen können Mauerteile, sowie die Position der Bombermänner gesetzt werden.
Die Schaufel wird in der Klasse Builder erzeugt.

Parser:

Der RasterParser enthält die Methoden, mit welcher wir die eingelesene XML-Datei vergrößern.
Die XML-Datei wird in der Klasse XMLParser eingelesen oder gespeichert.

Server:

Netzwerkfähig.

Spielobjekte:

Im Package Spielobjekte werden die Objekte des Spielfeldes geladen. Hier findet man zum Beispiel der Ausgang, der Boden oder die zerstörbare Mauer.

Standard:

In der Klasse Bomb wird die Bomber erzeugt.
In der Klasse Bomberman wird der Bomberman erzeugt.
In der Klasse BombExplosion wird eine Bombe explodiert.
In der Klasse BombSound wird der Sound der Bombe abgespielt.
In der Klasse BombUnExplosion wird die Explosion der Bombe zurückgenommen.
In der Klasse ExplosionThread wird eine einzelne Bombe parallel explodiert.
In der Klasse Fenster wird das Fenster erstellt von Bomberman.
In der Klasse Main wird das Spiel gestartet.
In der Klasse OurFileChooser wird Filesystem für das Speicher/Laden erzeugt.
In der Klasse Spielfeld ist der KeyListerner vom Bomberman.
In der Klasse Tutorial wird das Tutorial erstellt.

StandardMP:

siehe Standard

StandardMP.Client:

siehe Standard