

## Dokumentation

### Beschreibung von Struktur und Aufbau der Klassen und des gesamten 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 diesem können Mauerteile, sowie die Position der Bomberman festgesetzt werden. Die Schaufel wird in der Klasse Builder erzeugt.

#### **Parser:**

Der RasterParser enthält die Methode, 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 den Ausgang, den Boden oder die zerstörbare Mauer.

#### **Standard:**

Klasse	Funktion
Bomb	In der Klasse Bomb wird die Bombe erzeugt.
Bomberman	Die Klasse Bomberman erzeugt die Spielfigur.
BombExplosion	In der Klasse BombExplosion wird die Explosion der Bombe erzeugt.
BombSound	Die Klasse BombSound enthält den abspielbaren Sound.
BomUnExplosion	In der Klasse BomUnExplosion wird die Explosion der Bombe zurückgesetzt.
ExplosionThread	Die Klasse ExplosionThread beinhaltet das parallele Explodieren einer einzelnen Bombe.

Klasse	Funktion
Fenster	In der Klasse Fenster wird das Fenster des Spiels erstellt.
Main	In der Klasse Main wird das Spiel gestartet.
OurFileChooser	Innerhalb der Klasse OurFileChooser wird Filesystem für das Speicher/Laden erzeugt.
Spielfeld	Die Klasse Spielfeld beinhaltet den KeyListerner vom Bomberman.
Tutorial	In der Klasse Tutorial wird das Tutorial erstellt.

**StandardMP:**

siehe Standard StandardMP.Client: siehe Standard