

Dungeon Crawler 2013

0.2

Erzeugt von Doxygen 1.8.4

Mon Jun 24 2013 21:50:40



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Verzeichnis der Namensbereiche</b>	<b>1</b>
1.1	Pakete . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Hierarchie-Verzeichnis</b>	<b>3</b>
2.1	Klassenhierarchie . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Klassen-Verzeichnis</b>	<b>7</b>
3.1	Auflistung der Klassen . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Datei-Verzeichnis</b>	<b>11</b>
4.1	Auflistung der Dateien . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Dokumentation der Namensbereiche</b>	<b>13</b>
5.1	Paket DungeonServer . . . . .	13
5.2	Paket Gruppe22 . . . . .	13
5.3	Paket Gruppe22.Backend . . . . .	13
5.3.1	Dokumentation der Aufzählungstypen . . . . .	15
5.3.1.1	AbilityElement . . . . .	16
5.3.1.2	AbilityTarget . . . . .	16
5.3.1.3	Activity . . . . .	16
5.3.1.4	ActorType . . . . .	16
5.3.1.5	Buttons . . . . .	17
5.3.1.6	Connection . . . . .	17
5.3.1.7	Direction . . . . .	17
5.3.1.8	Events . . . . .	18
5.3.1.9	GameStatus . . . . .	19
5.3.1.10	ItemProperty . . . . .	19
5.3.1.11	ItemType . . . . .	19
5.3.1.12	PacketType . . . . .	20
5.3.1.13	TileType . . . . .	20
5.3.1.14	TrapState . . . . .	20
5.3.1.15	TrapType . . . . .	20
5.3.1.16	WallType . . . . .	21

5.4	Paket Gruppe22.Client	21
5.4.1	Dokumentation der Aufzählungstypen	22
5.4.1.1	ButtonStatus	22
5.4.1.2	ProgressStyle	23
5.4.1.3	ShopButtons	23
5.4.1.4	WallDir	23
<b>6</b>	<b>Klassen-Dokumentation</b>	<b>25</b>
6.1	Gruppe22.Client.Abilities Klassenreferenz	25
6.1.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	25
6.1.1.1	Abilities	25
6.1.2	Dokumentation der Elementfunktionen	25
6.1.2.1	DisplayToolTip	25
6.1.2.2	Draw	26
6.1.2.3	OnMouseDown	26
6.1.2.4	Pos2Tile	26
6.1.3	Dokumentation der Propertyys	26
6.1.3.1	actor	26
6.2	Gruppe22.Backend.Ability Klassenreferenz	26
6.2.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	27
6.2.1.1	Ability	27
6.2.2	Dokumentation der Elementfunktionen	27
6.2.2.1	GenerateName	27
6.2.2.2	GetIcon	27
6.2.2.3	Load	27
6.2.2.4	Save	27
6.2.3	Dokumentation der Propertyys	27
6.2.3.1	cooldown	27
6.2.3.2	cost	27
6.2.3.3	currentCool	27
6.2.3.4	description	27
6.2.3.5	duration	27
6.2.3.6	element	27
6.2.3.7	icon	27
6.2.3.8	improveOver	27
6.2.3.9	intensity	27
6.2.3.10	name	27
6.2.3.11	target	27
6.3	Gruppe22.Client.AbilityChoice Klassenreferenz	28
6.3.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	28

6.3.1.1	AbilityChoice	28
6.3.2	Dokumentation der Elementfunktionen	28
6.3.2.1	DisplayToolTip	28
6.3.2.2	Draw	28
6.3.2.3	GenerateAbility	28
6.3.2.4	OnMouseDown	28
6.3.2.5	Pos2Tile	29
6.3.3	Dokumentation der Property's	29
6.3.3.1	actor	29
6.4	Gruppe22.Backend.Actor Klassenreferenz	29
6.4.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	31
6.4.1.1	Actor	31
6.4.2	Dokumentation der Elementfunktionen	32
6.4.2.1	AddHealth	32
6.4.2.2	AddProtection	32
6.4.2.3	AddStrength	32
6.4.2.4	copyFrom	32
6.4.2.5	GenerateName	32
6.4.2.6	GenerateName	32
6.4.2.7	HasKey	33
6.4.2.8	Items	33
6.4.2.9	LevelUp	33
6.4.2.10	Load	33
6.4.2.11	Regen	33
6.4.2.12	Save	33
6.4.2.13	ToString	33
6.4.3	Dokumentation der Datenelemente	33
6.4.3.1	_abilities	33
6.4.3.2	_abilityPoints	33
6.4.3.3	_actorType	33
6.4.3.4	_aggro	33
6.4.3.5	_animationFile	34
6.4.3.6	_armor	34
6.4.3.7	_block	34
6.4.3.8	_charmed	34
6.4.3.9	_content	34
6.4.3.10	_crazy	34
6.4.3.11	_damage	34
6.4.3.12	_destroyArmor	34
6.4.3.13	_destroyWeapon	34

6.4.3.14	<a href="#">_evade</a>	34
6.4.3.15	<a href="#">_exp</a>	34
6.4.3.16	<a href="#">_expNeeded</a>	34
6.4.3.17	<a href="#">_fireDamage</a>	34
6.4.3.18	<a href="#">_fireDefense</a>	34
6.4.3.19	<a href="#">_friendly</a>	34
6.4.3.20	<a href="#">_gold</a>	34
6.4.3.21	<a href="#">_health</a>	34
6.4.3.22	<a href="#">_healthReg</a>	34
6.4.3.23	<a href="#">_iceDamage</a>	34
6.4.3.24	<a href="#">_iceDefense</a>	34
6.4.3.25	<a href="#">_id</a>	34
6.4.3.26	<a href="#">_inventory</a>	34
6.4.3.27	<a href="#">_level</a>	34
6.4.3.28	<a href="#">_locked</a>	34
6.4.3.29	<a href="#">_mana</a>	34
6.4.3.30	<a href="#">_manaReg</a>	34
6.4.3.31	<a href="#">_maxhealth</a>	34
6.4.3.32	<a href="#">_maxMana</a>	34
6.4.3.33	<a href="#">_name</a>	35
6.4.3.34	<a href="#">_newItems</a>	35
6.4.3.35	<a href="#">_penetrate</a>	35
6.4.3.36	<a href="#">_quicklist</a>	35
6.4.3.37	<a href="#">_random</a>	35
6.4.3.38	<a href="#">_ranged</a>	35
6.4.3.39	<a href="#">_resist</a>	35
6.4.3.40	<a href="#">_scared</a>	35
6.4.3.41	<a href="#">_skills</a>	35
6.4.3.42	<a href="#">_stealHealth</a>	35
6.4.3.43	<a href="#">_stealMana</a>	35
6.4.3.44	<a href="#">_stunned</a>	35
6.4.3.45	<a href="#">_tile</a>	35
6.4.3.46	<a href="#">_viewRange</a>	35
6.4.4	<a href="#">Dokumentation der Property's</a>	35
6.4.4.1	<a href="#">abilities</a>	35
6.4.4.2	<a href="#">abilityPoints</a>	35
6.4.4.3	<a href="#">actorType</a>	35
6.4.4.4	<a href="#">aggro</a>	35
6.4.4.5	<a href="#">animationFile</a>	35
6.4.4.6	<a href="#">armor</a>	35

6.4.4.7	block	35
6.4.4.8	charmed	35
6.4.4.9	crazy	35
6.4.4.10	damage	35
6.4.4.11	destroyArmor	35
6.4.4.12	destroyWeapon	35
6.4.4.13	evade	35
6.4.4.14	exp	36
6.4.4.15	expNeeded	36
6.4.4.16	fireDamage	36
6.4.4.17	fireDefense	36
6.4.4.18	friendly	36
6.4.4.19	gold	36
6.4.4.20	health	36
6.4.4.21	healthReg	36
6.4.4.22	iceDamage	36
6.4.4.23	iceDefense	36
6.4.4.24	id	36
6.4.4.25	inventory	36
6.4.4.26	isDead	36
6.4.4.27	level	36
6.4.4.28	locked	36
6.4.4.29	mana	36
6.4.4.30	manaReg	36
6.4.4.31	maxHealth	36
6.4.4.32	maxhealth	36
6.4.4.33	maxMana	36
6.4.4.34	name	36
6.4.4.35	newItems	36
6.4.4.36	penetrate	36
6.4.4.37	quickList	36
6.4.4.38	ranged	36
6.4.4.39	resist	36
6.4.4.40	scared	36
6.4.4.41	skills	36
6.4.4.42	stealHealth	37
6.4.4.43	stealMana	37
6.4.4.44	stunned	37
6.4.4.45	tile	37
6.4.4.46	viewRange	37

6.5	Gruppe22.Backend.ActorTile Klassenreferenz	37
6.5.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	37
6.5.1.1	ActorTile	37
6.5.1.2	ActorTile	37
6.5.2	Dokumentation der Elementfunktionen	37
6.5.2.1	ConsiderMoves	37
6.5.2.2	DroplItems	37
6.5.2.3	Save	38
6.5.2.4	Update	39
6.5.2.5	WorkoutMoves	39
6.5.3	Dokumentation der Propertys	39
6.5.3.1	actor	39
6.5.3.2	actorType	39
6.5.3.3	enabled	39
6.6	Gruppe22.Client.ActorView Klassenreferenz	39
6.6.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	40
6.6.1.1	ActorView	40
6.6.1.2	ActorView	40
6.6.2	Dokumentation der Elementfunktionen	40
6.6.2.1	Add	40
6.6.2.2	Animate	41
6.6.2.3	EndMoveAndPlay	41
6.6.2.4	Kill	41
6.6.2.5	Load	41
6.6.2.6	PlayNowOrAfterMove	41
6.6.2.7	ReadXml	41
6.6.2.8	Save	41
6.6.2.9	Update	41
6.6.2.10	WriteXml	41
6.6.3	Dokumentation der Propertys	42
6.6.3.1	activity	42
6.6.3.2	animationRect	42
6.6.3.3	animationTexture	42
6.6.3.4	cacheDir	42
6.6.3.5	cacheTarget	42
6.6.3.6	cropX	42
6.6.3.7	cropY	42
6.6.3.8	direction	42
6.6.3.9	effect	42
6.6.3.10	id	42



6.6.3.11	isMoving	42
6.6.3.12	offsetX	42
6.6.3.13	offsetY	42
6.6.3.14	position	42
6.6.3.15	speed	42
6.6.3.16	target	42
6.7	Gruppe22.Backend.BombTile Klassenreferenz	42
6.7.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	43
6.7.1.1	BombTile	43
6.8	Gruppe22.Client.Button Klassenreferenz	43
6.8.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	43
6.8.1.1	Button	43
6.8.1.2	Button	44
6.8.2	Dokumentation der Elementfunktionen	44
6.8.2.1	Dispose	44
6.8.2.2	Draw	44
6.8.2.3	HandleEvent	44
6.8.2.4	Hide	44
6.8.2.5	OnKeyDown	44
6.8.2.6	OnMouseDown	45
6.8.2.7	Show	45
6.8.3	Dokumentation der Propertys	45
6.8.3.1	canFocus	45
6.8.3.2	hidden	45
6.8.3.3	stayDown	45
6.9	Gruppe22.Client.Camera Klassenreferenz	45
6.9.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	46
6.9.1.1	Camera	46
6.9.2	Dokumentation der Elementfunktionen	46
6.9.2.1	Move	46
6.9.2.2	ResetCenter	46
6.9.3	Dokumentation der Propertys	46
6.9.3.1	matrix	46
6.9.3.2	position	46
6.9.3.3	rotate	46
6.9.3.4	zoom	46
6.10	Gruppe22.Client.CharacterWindow Klassenreferenz	46
6.10.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	47
6.10.1.1	CharacterWindow	47
6.10.2	Dokumentation der Elementfunktionen	47

6.10.2.1	Draw	47
6.10.2.2	HandleEvent	47
6.10.2.3	OnMouseDown	47
6.10.3	Dokumentation der Datenelemente	47
6.10.3.1	_font	47
6.10.4	Dokumentation der Propertys	47
6.10.4.1	page	48
6.11	Gruppe22.Client.Chat Klassenreferenz	48
6.11.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	48
6.11.1.1	Chat	48
6.11.2	Dokumentation der Elementfunktionen	48
6.11.2.1	AddLine	48
6.11.2.2	Draw	48
6.11.2.3	HandleEvent	49
6.11.2.4	OnKeyDown	49
6.11.2.5	OnMouseDown	49
6.11.2.6	Update	49
6.11.3	Dokumentation der Propertys	49
6.11.3.1	focus	49
6.12	Gruppe22.Backend.CheckpointTile Klassenreferenz	49
6.12.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	50
6.12.1.1	CheckpointTile	50
6.12.2	Dokumentation der Elementfunktionen	50
6.12.2.1	Save	50
6.12.3	Dokumentation der Propertys	50
6.12.3.1	bonuslife	50
6.12.3.2	visited	50
6.13	DungeonServer.ClientData Klassenreferenz	50
6.13.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	50
6.13.1.1	ClientData	50
6.13.1.2	ClientData	50
6.13.2	Dokumentation der Elementfunktionen	50
6.13.2.1	GetFreeID	50
6.13.3	Dokumentation der Propertys	50
6.13.3.1	Connection	50
6.13.3.2	ID	50
6.14	Gruppe22.Client.ClientData Klassenreferenz	51
6.14.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	51
6.14.1.1	ClientData	51
6.14.1.2	ClientData	51

6.14.2	Dokumentation der Elementfunktionen	51
6.14.2.1	GetFreeID	51
6.14.3	Dokumentation der Propertyts	51
6.14.3.1	Connection	51
6.14.3.2	ID	51
6.15	Gruppe22.Backend.Coords Klassenreferenz	51
6.15.1	Ausführliche Beschreibung	52
6.15.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	52
6.15.2.1	Coords	52
6.15.2.2	Coords	52
6.15.3	Dokumentation der Elementfunktionen	52
6.15.3.1	CompareTo	52
6.15.3.2	CompareTo	52
6.15.3.3	DistanceFrom	52
6.15.3.4	DistanceFrom	52
6.15.3.5	Equals	52
6.15.3.6	Equals	53
6.15.3.7	GetHashCode	53
6.15.3.8	operator!=	53
6.15.3.9	operator+	53
6.15.3.10	operator==	53
6.15.3.11	ToString	53
6.15.4	Dokumentation der Propertyts	53
6.15.4.1	vector	53
6.15.4.2	x	53
6.15.4.3	y	53
6.15.4.4	Zero	53
6.16	Gruppe22.Client.CreateXMLFiles Klassenreferenz	53
6.16.1	Dokumentation der Elementfunktionen	53
6.16.1.1	CreateActor	53
6.16.1.2	CreateFloor	53
6.16.1.3	CreateMix	53
6.16.1.4	CreateWalls	53
6.16.1.5	CreateXML	54
6.17	Gruppe22.Client.Dialog Klassenreferenz	54
6.17.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	54
6.17.1.1	Dialog	54
6.18	Gruppe22.Backend.DoorTile Klassenreferenz	54
6.18.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	55
6.18.1.1	DoorTile	55

6.18.2	Dokumentation der Elementfunktionen	55
6.18.2.1	Save	55
6.18.3	Dokumentation der Propertys	55
6.18.3.1	key	55
6.18.3.2	open	55
6.18.3.3	type	55
6.19	Gruppe22.Backend.Enemy Klassenreferenz	55
6.19.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	55
6.19.1.1	Enemy	56
6.19.2	Dokumentation der Elementfunktionen	56
6.19.2.1	AssignSkillsAndAbilities	56
6.20	Gruppe22.Backend.Exit Klassenreferenz	56
6.20.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	56
6.20.1.1	Exit	56
6.20.2	Dokumentation der Propertys	56
6.20.2.1	from	56
6.20.2.2	fromRoom	56
6.20.2.3	to	56
6.20.2.4	toRoom	56
6.21	Gruppe22.Client.FileDialog Klassenreferenz	56
6.21.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	57
6.21.1.1	FileDialog	57
6.22	Gruppe22.Client.FloatNumber Klassenreferenz	57
6.22.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	57
6.22.1.1	FloatNumber	57
6.22.1.2	FloatNumber	57
6.22.2	Dokumentation der Elementfunktionen	57
6.22.2.1	Draw	57
6.22.2.2	Update	57
6.22.3	Dokumentation der Propertys	57
6.22.3.1	delay	57
6.23	Gruppe22.Backend.FloorTile Klassenreferenz	58
6.23.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	59
6.23.1.1	FloorTile	59
6.23.1.2	FloorTile	59
6.23.2	Dokumentation der Elementfunktionen	59
6.23.2.1	Add	59
6.23.2.2	Dispose	59
6.23.2.3	Remove	59
6.23.2.4	Remove	60

6.23.2.5	Save	60
6.23.2.6	Update	60
6.23.3	Dokumentation der Datenelemente	60
6.23.3.1	_coords	60
6.23.3.2	_overlay	60
6.23.4	Dokumentation der Propertyts	60
6.23.4.1	actors	60
6.23.4.2	canEnter	60
6.23.4.3	checkpoint	60
6.23.4.4	coords	60
6.23.4.5	door	60
6.23.4.6	firstActor	60
6.23.4.7	firstItem	61
6.23.4.8	floorStyle	61
6.23.4.9	hasCheckpoint	61
6.23.4.10	hasDoor	61
6.23.4.11	hasEnemy	61
6.23.4.12	hasNPC	61
6.23.4.13	hasPlayer	61
6.23.4.14	hasTarget	61
6.23.4.15	hasTeleport	61
6.23.4.16	hasTrap	61
6.23.4.17	hasTreasure	61
6.23.4.18	hasWall	61
6.23.4.19	items	62
6.23.4.20	overlay	62
6.23.4.21	reserved	62
6.23.4.22	teleport	62
6.23.4.23	trap	62
6.23.4.24	visible	62
6.23.4.25	wallType	62
6.24	Gruppe22.Backend.GameLogic Klassenreferenz	62
6.24.1	Ausführliche Beschreibung	62
6.24.2	Dokumentation der Elementfunktionen	63
6.24.2.1	_CombatDamage	63
6.24.2.2	_TrapDamage	63
6.24.2.3	ConnectRecursive	63
6.24.2.4	ConnectRooms	63
6.24.2.5	GenerateMaps	63
6.24.2.6	HandleEvent	63

6.24.2.7	Initialize	63
6.24.2.8	ShowMessage	63
6.25	Gruppe22.Client.GameWin Klassenreferenz	64
6.25.1	Ausführliche Beschreibung	66
6.25.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	66
6.25.2.1	GameWin	66
6.25.3	Dokumentation der Elementfunktionen	66
6.25.3.1	_AddHealth	66
6.25.3.2	_AddMessage	66
6.25.3.3	_RemoveHealth	66
6.25.3.4	Draw	67
6.25.3.5	HandleEvent	68
6.25.3.6	Initialize	68
6.25.3.7	LoadContent	68
6.25.3.8	OnKeyDown	68
6.25.3.9	OnKeyHeld	68
6.25.3.10	OnKeyUp	68
6.25.3.11	OnMouseDown	68
6.25.3.12	OnMouseHeld	69
6.25.3.13	OnMouseUp	69
6.25.3.14	SetupGame	69
6.25.3.15	ShowAbout	69
6.25.3.16	ShowCharacterWindow	69
6.25.3.17	ShowEndGame	69
6.25.3.18	ShowLANWindow	69
6.25.3.19	ShowMenu	69
6.25.3.20	ShowShopWindow	69
6.25.3.21	UnloadContent	69
6.25.3.22	Update	69
6.25.3.23	wc_DownloadFileCompleted	70
6.25.3.24	wc_DownloadProgressChanged	70
6.25.4	Dokumentation der Datenelemente	70
6.25.4.1	_backgroundcolor	70
6.25.4.2	_backMusic	70
6.25.4.3	_deadcounter	70
6.25.4.4	_downloading	70
6.25.4.5	_dragging	70
6.25.4.6	_drawing	70
6.25.4.7	_events	70
6.25.4.8	_files2fetch	70

6.25.4.9	<a href="#">_focus</a>	71
6.25.4.10	<a href="#">_font</a>	71
6.25.4.11	<a href="#">_graphics</a>	71
6.25.4.12	<a href="#">_health</a>	71
6.25.4.13	<a href="#">_interfaceElements</a>	71
6.25.4.14	<a href="#">_mainmap1</a>	71
6.25.4.15	<a href="#">_mana</a>	71
6.25.4.16	<a href="#">_map1</a>	71
6.25.4.17	<a href="#">_map2</a>	71
6.25.4.18	<a href="#">_minimap1</a>	71
6.25.4.19	<a href="#">_mousepos</a>	71
6.25.4.20	<a href="#">_mouseWheel</a>	71
6.25.4.21	<a href="#">_network</a>	71
6.25.4.22	<a href="#">_prevState</a>	71
6.25.4.23	<a href="#">_spriteBatch</a>	72
6.25.4.24	<a href="#">_status</a>	72
6.25.4.25	<a href="#">_statusbox</a>	72
6.25.4.26	<a href="#">_toolbar</a>	72
6.25.4.27	<a href="#">_updating</a>	72
6.25.4.28	<a href="#">r</a>	72
6.25.4.29	<a href="#">soundEffects</a>	72
6.26	<a href="#">Gruppe22.Backend.GapTile Klassenreferenz</a>	72
6.26.1	<a href="#">Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren</a>	73
6.26.1.1	<a href="#">GapTile</a>	73
6.26.2	<a href="#">Dokumentation der Elementfunktionen</a>	73
6.26.2.1	<a href="#">Save</a>	73
6.26.3	<a href="#">Dokumentation der Property's</a>	73
6.26.3.1	<a href="#">style</a>	73
6.27	<a href="#">Gruppe22.Backend.Generator Klassenreferenz</a>	73
6.27.1	<a href="#">Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren</a>	74
6.27.1.1	<a href="#">Generator</a>	74
6.27.1.2	<a href="#">Generator</a>	74
6.27.2	<a href="#">Dokumentation der Elementfunktionen</a>	74
6.27.2.1	<a href="#">AddBoss</a>	74
6.27.2.2	<a href="#">AddCheckpoint</a>	74
6.27.2.3	<a href="#">AddDoors</a>	74
6.27.2.4	<a href="#">AddEnemies</a>	75
6.27.2.5	<a href="#">AddItems</a>	75
6.27.2.6	<a href="#">AddNPC</a>	75
6.27.2.7	<a href="#">AddPlayer</a>	75

6.27.2.8	AddShop	75
6.27.2.9	AddStairs	75
6.27.2.10	AddTarget	75
6.27.2.11	AddTraps	75
6.27.2.12	CleanupRoom	75
6.27.2.13	ClearMaze	75
6.27.2.14	ClearWalls	75
6.27.2.15	ConnectTo	75
6.27.2.16	DrawWalls	75
6.27.2.17	FromString	75
6.27.2.18	GenerateDungeon	75
6.27.2.19	GenerateMaze	75
6.27.2.20	GenerateRoomName	76
6.27.2.21	HasExit	76
6.27.2.22	Save	76
6.27.2.23	SuggestExit	76
6.27.3	Dokumentation der Property's	76
6.27.3.1	blocked	76
6.27.3.2	connected	76
6.27.3.3	connectedRooms	76
6.27.3.4	exits	76
6.27.3.5	FindRoomForStairs	76
6.27.3.6	hasStairs	76
6.28	Gruppe22.Backend.GeneratorTile Klassenreferenz	76
6.28.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	77
6.28.1.1	GeneratorTile	77
6.28.1.2	GeneratorTile	77
6.28.2	Dokumentation der Datenelemente	77
6.28.2.1	_connected	77
6.28.2.2	_connection	77
6.28.3	Dokumentation der Property's	77
6.28.3.1	connected	77
6.28.3.2	connection	77
6.29	Gruppe22.Client.Grid Klassenreferenz	78
6.29.1	Ausführliche Beschreibung	78
6.29.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	78
6.29.2.1	Grid	78
6.29.3	Dokumentation der Elementfunktionen	79
6.29.3.1	DisplayToolTip	79
6.29.3.2	Draw	79



6.29.3.3	OnMouseDown	79
6.29.3.4	Pos2Tile	79
6.29.4	Dokumentation der Datenelemente	79
6.29.4.1	_arrows	79
6.29.4.2	_background	79
6.29.4.3	_cols	79
6.29.4.4	_font	79
6.29.4.5	_height	79
6.29.4.6	_icons	79
6.29.4.7	_page	79
6.29.4.8	_rows	79
6.29.4.9	_selected	80
6.29.4.10	_totalPages	80
6.29.4.11	_width	80
6.29.5	Dokumentation der Propertys	80
6.29.5.1	cols	80
6.29.5.2	height	80
6.29.5.3	rows	80
6.29.5.4	width	80
6.30	Gruppe22.Client.GridElement Klassenreferenz	80
6.30.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	80
6.30.1.1	GridElement	80
6.30.1.2	GridElement	80
6.30.2	Dokumentation der Propertys	80
6.30.2.1	check	80
6.30.2.2	enabled	80
6.30.2.3	flash	80
6.30.2.4	icon	81
6.30.2.5	id	81
6.30.2.6	tooltip	81
6.31	Gruppe22.Backend.IHandleEvent Schnittstellenreferenz	81
6.31.1	Dokumentation der Elementfunktionen	81
6.31.1.1	HandleEvent	81
6.32	Gruppe22.Client.IKeyHandler Schnittstellenreferenz	81
6.32.1	Ausführliche Beschreibung	82
6.32.2	Dokumentation der Elementfunktionen	82
6.32.2.1	OnKeyDown	82
6.32.2.2	OnKeyHeld	82
6.32.2.3	OnKeyUp	82
6.32.2.4	OnMouseDown	82

6.32.2.5	OnMouseHeld	82
6.32.2.6	OnMouseUp	82
6.33	Gruppe22.Backend.ImageData Klassenreferenz	83
6.33.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	83
6.33.1.1	ImageData	83
6.33.2	Dokumentation der Propertys	83
6.33.2.1	crop	83
6.33.2.2	name	83
6.33.2.3	offset	83
6.33.2.4	rect	83
6.34	Gruppe22.Client.Inventory Klassenreferenz	83
6.34.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	84
6.34.1.1	Inventory	84
6.34.2	Dokumentation der Elementfunktionen	84
6.34.2.1	OnMouseDown	84
6.34.2.2	Update	84
6.34.3	Dokumentation der Propertys	84
6.34.3.1	actor	84
6.35	Gruppe22.Backend.Item Klassenreferenz	84
6.35.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	85
6.35.1.1	Item	85
6.35.1.2	Item	85
6.35.1.3	Item	85
6.35.1.4	Item	85
6.35.1.5	Item	85
6.35.2	Dokumentation der Elementfunktionen	85
6.35.2.1	ChangeEffect	85
6.35.2.2	Drop	85
6.35.2.3	EquipItem	85
6.35.2.4	EstimateValue	85
6.35.2.5	GenerateIcon	85
6.35.2.6	GenerateName	86
6.35.2.7	GenerateProperties	86
6.35.2.8	Load	86
6.35.2.9	Pickup	86
6.35.2.10	PropertyToString	86
6.35.2.11	Save	86
6.35.2.12	Update	86
6.35.2.13	UseItem	86
6.35.3	Dokumentation der Propertys	86

6.35.3.1	abilityList	86
6.35.3.2	description	86
6.35.3.3	destroyed	86
6.35.3.4	effects	86
6.35.3.5	equipped	86
6.35.3.6	icon	86
6.35.3.7	id	86
6.35.3.8	isNew	86
6.35.3.9	itemType	86
6.35.3.10	level	86
6.35.3.11	name	86
6.35.3.12	owner	86
6.35.3.13	tile	86
6.35.3.14	value	86
6.36	Gruppe22.Backend.ItemEffect Klassenreferenz	86
6.36.1	Ausführliche Beschreibung	87
6.36.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	87
6.36.2.1	ItemEffect	87
6.36.3	Dokumentation der Property's	87
6.36.3.1	duration	87
6.36.3.2	effect	87
6.36.3.3	property	87
6.37	Gruppe22.Backend.ItemTile Klassenreferenz	87
6.37.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	88
6.37.1.1	ItemTile	88
6.37.1.2	ItemTile	88
6.37.2	Dokumentation der Elementfunktionen	88
6.37.2.1	Save	88
6.37.3	Dokumentation der Property's	88
6.37.3.1	item	88
6.37.3.2	itemType	88
6.38	Gruppe22.Client.Lobby Klassenreferenz	88
6.38.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	88
6.38.1.1	Lobby	88
6.38.2	Dokumentation der Elementfunktionen	88
6.38.2.1	HandleEvent	89
6.38.2.2	Update	89
6.39	Gruppe22.Client.Mainmap Klassenreferenz	89
6.39.1	Ausführliche Beschreibung	90
6.39.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	90

6.39.2.1	Mainmap	90
6.39.3	Dokumentation der Elementfunktionen	90
6.39.3.1	_map2screen	90
6.39.3.2	_map2screen	91
6.39.3.3	_pos2Tile	91
6.39.3.4	_screen2map	91
6.39.3.5	_screen2map	91
6.39.3.6	_tileRect	92
6.39.3.7	addEffect	92
6.39.3.8	AddProjectile	92
6.39.3.9	ChangeDir	92
6.39.3.10	DisplaySubtitle	92
6.39.3.11	Draw	92
6.39.3.12	FireProjectile	92
6.39.3.13	floatNumber	92
6.39.3.14	GetProjectile	92
6.39.3.15	GetWallStyle	92
6.39.3.16	HandleEvent	92
6.39.3.17	IsMoving	93
6.39.3.18	MoveContent	93
6.39.3.19	MovePlayer	93
6.39.3.20	RemoveProjectile	93
6.39.3.21	resetActors	93
6.39.3.22	Update	93
6.39.4	Dokumentation der Propertyts	93
6.39.4.1	actors	93
6.39.4.2	enabled	93
6.39.4.3	noMove	93
6.39.4.4	transformMatrix	93
6.40	Gruppe22.MainWindow Klassenreferenz	93
6.40.1	Ausführliche Beschreibung	94
6.40.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	94
6.40.2.1	MainWindow	94
6.41	Gruppe22.Backend.Map Klassenreferenz	94
6.41.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	96
6.41.1.1	Map	96
6.41.1.2	Map	96
6.41.2	Dokumentation der Elementfunktionen	96
6.41.2.1	AddActor	96
6.41.2.2	AddItem	96

6.41.2.3	CanMove	96
6.41.2.4	ClosestEnemy	97
6.41.2.5	DebugMap	97
6.41.2.6	DirectionTile	97
6.41.2.7	Dispose	97
6.41.2.8	ExitToEntry	97
6.41.2.9	firstActorID	97
6.41.2.10	GetCheckpointCoords	97
6.41.2.11	HandleEvent	97
6.41.2.12	Load	97
6.41.2.13	MoveActor	97
6.41.2.14	MoveItem	98
6.41.2.15	NextDirection	98
6.41.2.16	OppositeDirection	98
6.41.2.17	PathTo	98
6.41.2.18	RemoveActor	98
6.41.2.19	Save	98
6.41.2.20	TileByCoords	98
6.41.2.21	Uncover	98
6.41.2.22	Update	98
6.41.2.23	WhichWayls	98
6.41.3	Dokumentation der Datenelemente	98
6.41.3.1	_actors	98
6.41.3.2	_content	99
6.41.3.3	_dungeonname	99
6.41.3.4	_exits	99
6.41.3.5	_floorFile	99
6.41.3.6	_height	99
6.41.3.7	_id	99
6.41.3.8	_items	99
6.41.3.9	_level	99
6.41.3.10	_light	99
6.41.3.11	_music	99
6.41.3.12	_name	99
6.41.3.13	_tiles	99
6.41.3.14	_updateTiles	99
6.41.3.15	_wallFile	99
6.41.3.16	_width	99
6.41.4	Dokumentation der Propertys	99
6.41.4.1	actorPositions	99

6.41.4.2	actors	99
6.41.4.3	dungeonname	99
6.41.4.4	exits	99
6.41.4.5	floorFile	99
6.41.4.6	height	99
6.41.4.7	id	100
6.41.4.8	items	100
6.41.4.9	level	100
6.41.4.10	light	100
6.41.4.11	music	100
6.41.4.12	name	100
6.41.4.13	this[Coords coords]	100
6.41.4.14	this[int x, int y]	100
6.41.4.15	updateTiles	100
6.41.4.16	wallFile	100
6.41.4.17	width	100
6.42	Gruppe22.Client.MapEffect Klassenreferenz	100
6.42.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	101
6.42.1.1	MapEffect	101
6.42.2	Dokumentation der Elementfunktionen	101
6.42.2.1	Draw	101
6.42.2.2	Update	101
6.42.3	Dokumentation der Propertyts	101
6.42.3.1	finished	101
6.42.3.2	position	101
6.43	Gruppe22.Client.Menu Klassenreferenz	101
6.43.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	101
6.43.1.1	Menu	101
6.43.2	Dokumentation der Elementfunktionen	102
6.43.2.1	AddLine	102
6.43.2.2	Draw	102
6.43.2.3	MoveContent	102
6.43.2.4	ScrollWheel	102
6.44	Gruppe22.Client.Minimap Klassenreferenz	102
6.44.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	103
6.44.1.1	Minimap	103
6.44.2	Dokumentation der Elementfunktionen	103
6.44.2.1	Draw	103
6.44.2.2	MoveCamera	103
6.44.2.3	MoveContent	103

6.44.2.4	ScrollWheel	103
6.44.3	Dokumentation der Propertys	103
6.44.3.1	Zoom	104
6.45	Gruppe22.Client.ModifyWindow Klassenreferenz	104
6.45.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	104
6.45.1.1	ModifyWindow	104
6.46	Gruppe22.Backend.MovableTile Klassenreferenz	104
6.47	Gruppe22.Client.NetPlayer Klassenreferenz	104
6.47.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	105
6.47.1.1	NetPlayer	105
6.47.2	Dokumentation der Elementfunktionen	105
6.47.2.1	DoMove	105
6.47.2.2	Start	105
6.47.2.3	Stop	105
6.47.2.4	Update	105
6.47.3	Dokumentation der Datenelemente	105
6.47.3.1	_servers	105
6.47.4	Dokumentation der Propertys	105
6.47.4.1	playername	105
6.47.4.2	server	105
6.48	Gruppe22.Backend.NPC Klassenreferenz	105
6.48.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	106
6.48.1.1	NPC	106
6.48.2	Dokumentation der Elementfunktionen	106
6.48.2.1	Interact	106
6.48.3	Dokumentation der Propertys	106
6.48.3.1	hasDialogue	106
6.48.3.2	hasShop	106
6.48.3.3	love	106
6.49	Gruppe22.Client.NumberEntry Klassenreferenz	106
6.49.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	107
6.49.1.1	NumberEntry	107
6.49.2	Dokumentation der Elementfunktionen	107
6.49.2.1	Draw	107
6.49.2.2	OnKeyDown	107
6.49.2.3	OnMouseDown	107
6.49.3	Dokumentation der Propertys	108
6.49.3.1	allowDecrease	108
6.49.3.2	allowIncrease	108
6.49.3.3	canFocus	108

6.49.3.4	originalValue	108
6.49.3.5	value	108
6.50	Gruppe22.Client.Orb Klassenreferenz	108
6.50.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	108
6.50.1.1	Orb	108
6.50.1.2	Orb	108
6.50.2	Dokumentation der Elementfunktionen	109
6.50.2.1	Draw	109
6.50.2.2	Update	110
6.50.3	Dokumentation der Propertyys	110
6.50.3.1	actor	110
6.50.3.2	max	110
6.50.3.3	value	110
6.51	Gruppe22.Backend.Path Klassenreferenz	110
6.51.1	Ausführliche Beschreibung	110
6.51.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	111
6.51.2.1	Path	111
6.51.3	Dokumentation der Propertyys	112
6.51.3.1	dir	112
6.52	Gruppe22.Backend.Player Klassenreferenz	112
6.52.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	112
6.52.1.1	Player	112
6.53	Gruppe22.Client.ProgressBar Klassenreferenz	112
6.53.1	Ausführliche Beschreibung	113
6.53.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	113
6.53.2.1	ProgressBar	113
6.53.3	Dokumentation der Elementfunktionen	113
6.53.3.1	Draw	113
6.53.3.2	IsHit	114
6.53.3.3	Update	114
6.53.4	Dokumentation der Propertyys	114
6.53.4.1	color	114
6.53.4.2	ignorePause	114
6.53.4.3	total	114
6.53.4.4	value	114
6.54	Gruppe22.Client.Projectile Klassenreferenz	114
6.54.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	115
6.54.1.1	Projectile	115
6.54.2	Dokumentation der Elementfunktionen	115
6.54.2.1	Draw	115



6.54.2.2	Draw	115
6.54.2.3	moveTo	115
6.54.2.4	Update	115
6.54.3	Dokumentation der Datenelemente	115
6.54.3.1	_elapsed	115
6.54.3.2	_nomove	115
6.54.3.3	_parent	115
6.54.4	Dokumentation der Propertyys	115
6.54.4.1	direction	115
6.54.4.2	id	115
6.54.4.3	tile	115
6.55	Gruppe22.ProjectileTile Klassenreferenz	116
6.55.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	116
6.55.1.1	ProjectileTile	116
6.55.2	Dokumentation der Elementfunktionen	116
6.55.2.1	NextTile	116
6.55.2.2	Save	116
6.55.3	Dokumentation der Propertyys	116
6.55.3.1	id	116
6.56	Gruppe22.Backend.ReservedTile Klassenreferenz	116
6.56.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	117
6.56.1.1	ReservedTile	117
6.56.2	Dokumentation der Elementfunktionen	117
6.56.2.1	Save	117
6.56.3	Dokumentation der Propertyys	117
6.56.3.1	canEnter	117
6.56.3.2	enabled	117
6.56.3.3	envIndex	117
6.56.3.4	filename	117
6.56.3.5	index	117
6.57	DungeonServer.Server Klassenreferenz	117
6.57.1	Ausführliche Beschreibung	118
6.57.2	Dokumentation der Elementfunktionen	118
6.57.2.1	Main	118
6.58	Gruppe22.Client.Shop Klassenreferenz	118
6.58.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	118
6.58.1.1	Shop	118
6.58.2	Dokumentation der Elementfunktionen	119
6.58.2.1	DisplayToolTip	119
6.58.2.2	Draw	119

6.58.2.3	HandleEvent	119
6.58.2.4	OnKeyDown	119
6.58.2.5	OnMouseDown	119
6.58.2.6	Update	119
6.59	Gruppe22.Client.SimpleStats Klassenreferenz	119
6.59.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	120
6.59.1.1	SimpleStats	120
6.59.2	Dokumentation der Elementfunktionen	120
6.59.2.1	Draw	120
6.59.2.2	OnMouseDown	120
6.59.2.3	Update	120
6.59.3	Dokumentation der Propertyts	121
6.59.3.1	actor	121
6.60	Gruppe22.Client.StateToEvent Klassenreferenz	121
6.60.1	Ausführliche Beschreibung	121
6.60.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	121
6.60.2.1	StateToEvent	121
6.60.3	Dokumentation der Elementfunktionen	121
6.60.3.1	Update	121
6.60.4	Dokumentation der Propertyts	121
6.60.4.1	keys	121
6.61	Gruppe22.Client.Statusbox Klassenreferenz	122
6.61.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	122
6.61.1.1	Statusbox	122
6.61.2	Dokumentation der Elementfunktionen	122
6.61.2.1	AddLine	122
6.61.2.2	Draw	123
6.61.2.3	HandleEvent	123
6.61.2.4	MoveContent	123
6.61.2.5	OnKeyDown	123
6.61.2.6	OnMouseDown	123
6.61.2.7	ScrollWheel	123
6.62	Gruppe22.Backend.SwitchTile Klassenreferenz	123
6.62.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	124
6.62.1.1	SwitchTile	124
6.62.2	Dokumentation der Elementfunktionen	124
6.62.2.1	Save	124
6.62.3	Dokumentation der Propertyts	124
6.62.3.1	active	124
6.62.3.2	id	124

6.62.3.3	order	124
6.63	Gruppe22.Backend.TargetTile Klassenreferenz	125
6.63.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	125
6.63.1.1	TargetTile	125
6.63.2	Dokumentation der Elementfunktionen	125
6.63.2.1	Save	125
6.64	Gruppe22.Backend.TeleportTile Klassenreferenz	125
6.64.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	126
6.64.1.1	TeleportTile	126
6.64.2	Dokumentation der Elementfunktionen	126
6.64.2.1	Save	126
6.64.3	Dokumentation der Propertyys	126
6.64.3.1	down	126
6.64.3.2	enabled	126
6.64.3.3	hidden	126
6.64.3.4	nextPlayerPos	126
6.64.3.5	nextRoom	126
6.64.3.6	teleport	126
6.65	Gruppe22.Client.TextInput Klassenreferenz	126
6.65.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	127
6.65.1.1	TextInput	127
6.65.2	Dokumentation der Elementfunktionen	127
6.65.2.1	_DisplayToolTip	127
6.65.2.2	Draw	127
6.65.2.3	HandleEvent	128
6.65.2.4	OnKeyDown	128
6.65.2.5	Update	128
6.65.3	Dokumentation der Datenelemente	128
6.65.3.1	_background	128
6.65.3.2	_canEdit	128
6.65.3.3	_font	128
6.65.3.4	_label	128
6.65.3.5	_text	128
6.65.3.6	_textWidth	128
6.65.3.7	_tooltip	128
6.65.4	Dokumentation der Propertyys	128
6.65.4.1	canEdit	128
6.65.4.2	canFocus	128
6.65.4.3	text	128
6.66	Gruppe22.Client.TextOutput Klassenreferenz	128

6.66.1 Ausführliche Beschreibung . . . . .	129
6.66.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren . . . . .	129
6.66.2.1 TextOutput . . . . .	129
6.66.3 Dokumentation der Elementfunktionen . . . . .	129
6.66.3.1 AddLine . . . . .	129
6.67 Gruppe22.Client.TextureFromData Klassenreferenz . . . . .	129
6.67.1 Dokumentation der Elementfunktionen . . . . .	129
6.67.1.1 Convert . . . . .	129
6.68 Gruppe22.Backend.Tile Klassenreferenz . . . . .	129
6.68.1 Ausführliche Beschreibung . . . . .	130
6.68.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren . . . . .	130
6.68.2.1 Tile . . . . .	130
6.68.3 Dokumentation der Elementfunktionen . . . . .	130
6.68.3.1 HandleEvent . . . . .	130
6.68.3.2 Save . . . . .	130
6.68.3.3 Update . . . . .	130
6.68.4 Dokumentation der Datenelemente . . . . .	131
6.68.4.1 _parent . . . . .	131
6.68.5 Dokumentation der Propertyts . . . . .	131
6.68.5.1 coords . . . . .	131
6.68.5.2 parent . . . . .	131
6.69 Gruppe22.Client.TileObject Klassenreferenz . . . . .	131
6.69.1 Ausführliche Beschreibung . . . . .	132
6.69.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren . . . . .	132
6.69.2.1 TileObject . . . . .	132
6.69.2.2 TileObject . . . . .	132
6.69.3 Dokumentation der Elementfunktionen . . . . .	132
6.69.3.1 AddAnimation . . . . .	132
6.69.3.2 FinalAnimation . . . . .	132
6.69.3.3 GetSchema . . . . .	133
6.69.3.4 NextAnimation . . . . .	133
6.69.3.5 ReadXml . . . . .	133
6.69.3.6 ResetAnimation . . . . .	133
6.69.3.7 WriteXml . . . . .	133
6.69.4 Dokumentation der Propertyts . . . . .	133
6.69.4.1 animationFile . . . . .	133
6.69.4.2 animationID . . . . .	133
6.69.4.3 animationRect . . . . .	133
6.69.4.4 animationTexture . . . . .	133
6.69.4.5 cropX . . . . .	133

6.69.4.6	cropY	133
6.69.4.7	height	134
6.69.4.8	isValid	134
6.69.4.9	loop	134
6.69.4.10	offsetX	134
6.69.4.11	offsetY	134
6.69.4.12	width	134
6.70	Gruppe22.Client.TileSet Klassenreferenz	134
6.70.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	135
6.70.1.1	TileSet	135
6.70.1.2	TileSet	135
6.70.2	Dokumentation der Elementfunktionen	135
6.70.2.1	Add	135
6.70.2.2	GetSchema	135
6.70.2.3	Load	135
6.70.2.4	ReadXml	135
6.70.2.5	Save	136
6.70.2.6	WriteXml	136
6.70.3	Dokumentation der Datenelemente	136
6.70.3.1	_content	136
6.70.3.2	_fileName	136
6.70.3.3	_height	136
6.70.3.4	_textures	136
6.70.3.5	_width	136
6.70.4	Dokumentation der Property's	136
6.70.4.1	filename	136
6.70.4.2	height	136
6.70.4.3	this[int i]	136
6.70.4.4	width	136
6.71	Gruppe22.Client.TileTooltip Klassenreferenz	137
6.71.1	Ausführliche Beschreibung	137
6.71.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destrukturen	137
6.71.2.1	TileTooltip	137
6.71.3	Dokumentation der Elementfunktionen	137
6.71.3.1	_TeleportToolTip	137
6.71.3.2	_TrapToolTip	137
6.71.3.3	_TreasureToolTip	137
6.71.3.4	CreateToolTip	138
6.71.3.5	DisplayToolTip	138
6.72	Gruppe22.Client.Toolbar Klassenreferenz	138

6.72.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	139
6.72.1.1	Toolbar	139
6.72.2	Dokumentation der Elementfunktionen	139
6.72.2.1	DisplayToolTip	139
6.72.2.2	Draw	139
6.72.2.3	HandleEvent	139
6.72.2.4	OnKeyDown	139
6.72.2.5	OnMouseDown	139
6.72.2.6	OnMouseUp	139
6.72.2.7	Pos2Tile	139
6.72.2.8	Update	139
6.72.3	Dokumentation der Propertyys	140
6.72.3.1	actor	140
6.72.3.2	dragItem	140
6.73	Gruppe22.Backend.TrapTile Klassenreferenz	140
6.73.1	Ausführliche Beschreibung	140
6.73.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	141
6.73.2.1	TrapTile	141
6.73.3	Dokumentation der Elementfunktionen	142
6.73.3.1	Save	142
6.73.3.2	Trigger	142
6.73.3.3	Update	142
6.73.4	Dokumentation der Propertyys	142
6.73.4.1	damage	142
6.73.4.2	evade	142
6.73.4.3	penetrate	142
6.73.4.4	status	142
6.73.4.5	type	142
6.73.4.6	visible	142
6.74	Gruppe22.Backend.TriggerTile Klassenreferenz	142
6.74.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	143
6.74.1.1	TriggerTile	143
6.74.2	Dokumentation der Elementfunktionen	143
6.74.2.1	Save	143
6.74.3	Dokumentation der Propertyys	143
6.74.3.1	affectedTile	143
6.74.3.2	alwaysShowDisabled	143
6.74.3.3	alwaysShowEnabled	143
6.74.3.4	countdown	143
6.74.3.5	enabled	143

6.74.3.6	<a href="#">explanationDisabled</a>	143
6.74.3.7	<a href="#">explanationEnabled</a>	144
6.74.3.8	<a href="#">reactToEnemies</a>	144
6.74.3.9	<a href="#">reactToItem</a>	144
6.74.3.10	<a href="#">reactToObjects</a>	144
6.74.3.11	<a href="#">repeat</a>	144
6.74.3.12	<a href="#">tileImage</a>	144
6.75	<a href="#">Gruppe22.Client.UIElement Klassenreferenz</a>	144
6.75.1	<a href="#">Ausführliche Beschreibung</a>	145
6.75.2	<a href="#">Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren</a>	145
6.75.2.1	<a href="#">UIElement</a>	145
6.75.3	<a href="#">Dokumentation der Elementfunktionen</a>	145
6.75.3.1	<a href="#">Click</a>	145
6.75.3.2	<a href="#">Dispose</a>	145
6.75.3.3	<a href="#">Draw</a>	145
6.75.3.4	<a href="#">HandleEvent</a>	146
6.75.3.5	<a href="#">Hide</a>	146
6.75.3.6	<a href="#">IsHit</a>	146
6.75.3.7	<a href="#">MoveContent</a>	146
6.75.3.8	<a href="#">OnKeyDown</a>	146
6.75.3.9	<a href="#">OnKeyHeld</a>	147
6.75.3.10	<a href="#">OnKeyUp</a>	147
6.75.3.11	<a href="#">OnMouseDown</a>	147
6.75.3.12	<a href="#">OnMouseHeld</a>	147
6.75.3.13	<a href="#">OnMouseUp</a>	147
6.75.3.14	<a href="#">Resize</a>	147
6.75.3.15	<a href="#">ScrollWheel</a>	147
6.75.3.16	<a href="#">Show</a>	148
6.75.3.17	<a href="#">Update</a>	148
6.75.4	<a href="#">Dokumentation der Datenelemente</a>	148
6.75.4.1	<a href="#">_content</a>	148
6.75.4.2	<a href="#">_displayRect</a>	148
6.75.4.3	<a href="#">_focus</a>	148
6.75.4.4	<a href="#">_parent</a>	148
6.75.4.5	<a href="#">_spriteBatch</a>	148
6.75.4.6	<a href="#">_visible</a>	148
6.75.5	<a href="#">Dokumentation der Property's</a>	148
6.75.5.1	<a href="#">canFocus</a>	148
6.75.5.2	<a href="#">focus</a>	148
6.75.5.3	<a href="#">holdFocus</a>	148

6.75.5.4	ignorePause	148
6.75.5.5	Visible	148
6.76	Gruppe22.Client.VisibleObject Klassenreferenz	148
6.76.1	Ausführliche Beschreibung	149
6.76.2	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	149
6.76.2.1	VisibleObject	149
6.76.2.2	VisibleObject	149
6.76.3	Dokumentation der Elementfunktionen	149
6.76.3.1	GetSchema	149
6.76.3.2	ReadXml	150
6.76.3.3	WriteXml	151
6.76.4	Dokumentation der Propertyys	151
6.76.4.1	clipRect	151
6.76.4.2	cropX	151
6.76.4.3	cropY	151
6.76.4.4	offsetX	151
6.76.4.5	offsetY	151
6.76.4.6	src	151
6.76.4.7	texture	151
6.77	Gruppe22.Backend.WallTile Klassenreferenz	151
6.77.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	152
6.77.1.1	WallTile	152
6.77.1.2	WallTile	152
6.77.2	Dokumentation der Elementfunktionen	152
6.77.2.1	Save	152
6.77.3	Dokumentation der Datenelemente	152
6.77.3.1	_type	152
6.77.4	Dokumentation der Propertyys	152
6.77.4.1	destructible	152
6.77.4.2	enabled	152
6.77.4.3	health	152
6.77.4.4	illusion	152
6.77.4.5	illusionVisible	152
6.77.4.6	type	152
6.78	Gruppe22.Client.WallTiles Klassenreferenz	152
6.78.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	153
6.78.1.1	WallTiles	153
6.78.1.2	WallTiles	153
6.78.2	Dokumentation der Elementfunktionen	153
6.78.2.1	Add	153



6.78.2.2	Load	153
6.78.2.3	ReadXml	153
6.78.2.4	Save	154
6.78.2.5	WriteXml	154
6.79	Gruppe22.Client.Window Klassenreferenz	154
6.79.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	155
6.79.1.1	Window	155
6.79.2	Dokumentation der Elementfunktionen	155
6.79.2.1	AddChild	155
6.79.2.2	ChangeFocus	155
6.79.2.3	Dispose	155
6.79.2.4	Draw	155
6.79.2.5	HandleEvent	155
6.79.2.6	OnKeyDown	155
6.79.2.7	OnMouseDown	156
6.79.2.8	Update	156
6.79.3	Dokumentation der Datenelemente	156
6.79.3.1	_background	156
6.79.3.2	_children	156
6.79.3.3	_focusID	156
6.79.4	Dokumentation der Propertyys	156
6.79.4.1	children	156
6.79.4.2	holdFocus	156
6.79.4.3	ignorePause	156
6.80	Gruppe22.Client.Zoomable Klassenreferenz	156
6.80.1	Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren	157
6.80.1.1	Zoomable	157
6.80.2	Dokumentation der Elementfunktionen	157
6.80.2.1	DoZoom	157
6.80.2.2	Move	157
6.80.2.3	MoveContent	157
6.80.2.4	OnKeyDown	158
6.80.2.5	OnKeyHeld	158
6.80.2.6	ScrollWheel	158
6.80.3	Dokumentation der Datenelemente	158
6.80.3.1	_camera	158
6.80.4	Dokumentation der Propertyys	158
6.80.4.1	Pos	158
6.80.4.2	Zoom	158

<b>7 Datei-Dokumentation</b>	<b>159</b>
7.1 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/ClientData.cs-Dateireferenz	159
7.2 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ClientData.cs-- Dateireferenz	159
7.3 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary- GeneratedFile_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs-Dateireferenz	159
7.4 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/Temporary- GeneratedFile_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs-Dateireferenz	160
7.5 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary- GeneratedFile_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs-Dateireferenz	160
7.6 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/Temporary- GeneratedFile_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs-Dateireferenz	160
7.7 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary- GeneratedFile_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs-Dateireferenz	160
7.8 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/Temporary- GeneratedFile_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs-Dateireferenz	160
7.9 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Program.cs-Dateireferenz	160
7.10 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Program.cs-Dateireferenz	160
7.11 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Properties/Assembly- Info.cs-Dateireferenz	161
7.12 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Properties/AssemblyInfo.cs- Dateireferenz	161
7.13 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Actor.cs-- Dateireferenz	161
7.14 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Enemy.cs-- Dateireferenz	161
7.15 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/NPC.cs-- Dateireferenz	161
7.16 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Player.cs-- Dateireferenz	162
7.17 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/GameLogic.cs-- Dateireferenz	162
7.18 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Helpers.cs-- Dateireferenz	162
7.19 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Ability.cs-- Dateireferenz	164
7.20 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Item.cs-- Dateireferenz	165
7.21 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/ItemEffect.cs- Dateireferenz	165
7.22 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ActorTile.cs-- Dateireferenz	166
7.23 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/BombTile.cs-- Dateireferenz	166
7.24 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Checkpoint- Tile.cs-Dateireferenz	166

7.25	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/DoorTile.cs-- Dateireferenz	167
7.26	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/FloorTile.cs-- Dateireferenz	167
7.27	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/GapTile.cs-- Dateireferenz	167
7.28	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Generator.cs-- Dateireferenz	168
7.29	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Generator- Tile.cs-Dateireferenz	168
7.30	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ItemTile.cs-- Dateireferenz	168
7.31	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Map.cs-- Dateireferenz	169
7.32	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Movable- Tile.cs-Dateireferenz	169
7.33	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Projectile- Tile.cs-Dateireferenz	169
7.34	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Reserved- Tile.cs-Dateireferenz	170
7.35	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/SwitchTile.cs- Dateireferenz	170
7.36	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TargetTile.cs- Dateireferenz	170
7.37	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Teleport- Tile.cs-Dateireferenz	171
7.38	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Tile.cs-- Dateireferenz	171
7.39	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TrapTile.cs-- Dateireferenz	172
7.40	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Trigger- Tile.cs-Dateireferenz	172
7.41	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/WallTile.cs-- Dateireferenz	172
7.42	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/ActorView.cs-- Dateireferenz	173
7.43	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Camera.cs-- Dateireferenz	173
7.44	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/CreateXML- Files.cs-Dateireferenz	173
7.45	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Mainmap.cs-- Dateireferenz	174
7.46	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Minimap.cs-- Dateireferenz	174
7.47	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Tileset.cs-- Dateireferenz	174

7.48	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/TileTooltip.cs-- Dateireferenz	175
7.49	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/VisibleObject.cs-- Dateireferenz	176
7.50	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/WallTiles.cs-- Dateireferenz	176
7.51	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Chat.cs-- Dateireferenz	176
7.52	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Lobby.cs-- Dateireferenz	177
7.53	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/NetPlayer.cs-- Dateireferenz	177
7.54	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Abilities.cs-- Dateireferenz	177
7.55	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/AbilityChoice.cs-- Dateireferenz	178
7.56	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Button.cs-Dateireferenz	178
7.57	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/CharacterWindow.cs-- Dateireferenz	178
7.58	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Dialog.cs-Dateireferenz	179
7.59	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/FileDialog.cs-- Dateireferenz	179
7.60	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/GameWin.cs-- Dateireferenz	179
7.61	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Grid.cs-Dateireferenz	180
7.62	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ImageInfo2- Texture.cs-Dateireferenz	180
7.63	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Inventory.cs-- Dateireferenz	180
7.64	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/KeyHandler.cs-- Dateireferenz	181
7.65	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Menu.cs-Dateireferenz	181
7.66	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ModifyWindow.cs-- Dateireferenz	181
7.67	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/NumberEntry.cs-- Dateireferenz	182
7.68	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Orb.cs-Dateireferenz	182
7.69	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Progressbar.cs-- Dateireferenz	182
7.70	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Shop.cs-Dateireferenz	183
7.71	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/SimpleStats.cs-- Dateireferenz	183
7.72	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Statusbox.cs-- Dateireferenz	184
7.73	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/TextInput.cs-- Dateireferenz	184

7.74	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Textoutput.cs-- Dateireferenz . . . . .	184
7.75	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Toolbar.cs-Dateireferenz	185
7.76	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/UIElement.cs-- Dateireferenz . . . . .	185
7.77	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Window.cs-- Dateireferenz . . . . .	185
7.78	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Zoomable.cs-- Dateireferenz . . . . .	186
7.79	C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Mainwindow.cs-Dateireferenz	186

<b>Index</b>	<b>187</b>
--------------	------------



# Kapitel 1

## Verzeichnis der Namensbereiche

### 1.1 Pakete

Hier folgen die Pakete mit einer Kurzbeschreibung (wenn verfügbar):

<a href="#">DungeonServer</a>	13
<a href="#">Gruppe22</a>	13
<a href="#">Gruppe22.Backend</a>	13
<a href="#">Gruppe22.Client</a>	21





## Kapitel 2

# Hierarchie-Verzeichnis

### 2.1 Klassenhierarchie

Die Liste der Ableitungen ist -mit Einschränkungen- alphabetisch sortiert:

Gruppe22.Backend.Ability . . . . .	26
Gruppe22.Backend.Actor . . . . .	29
Gruppe22.Backend.Enemy . . . . .	55
Gruppe22.Backend.NPC . . . . .	105
Gruppe22.Backend.Player . . . . .	112
Gruppe22.Client.Camera . . . . .	45
DungeonServer.ClientData . . . . .	50
Gruppe22.Client.ClientData . . . . .	51
Gruppe22.Client.CreateXMLFiles . . . . .	53
Gruppe22.Backend.Exit . . . . .	56
Gruppe22.Client.FloatNumber . . . . .	57
Game	
Gruppe22.Client.GameWin . . . . .	64
Gruppe22.Backend.GameLogic . . . . .	62
Gruppe22.MainWindow . . . . .	93
Gruppe22.Client.GridElement . . . . .	80
ICollection< Coords >	
Gruppe22.Backend.Coords . . . . .	51
Gruppe22.Backend.Path . . . . .	110
ICollection< Int32 >	
Gruppe22.Backend.Coords . . . . .	51
IDisposable	
Gruppe22.Backend.FloorTile . . . . .	58
Gruppe22.Backend.GeneratorTile . . . . .	76
Gruppe22.Backend.Map . . . . .	94
Gruppe22.Backend.Generator . . . . .	73
Gruppe22.Client.Button . . . . .	43
Gruppe22.Client.UIElement . . . . .	144
Gruppe22.Client.Button . . . . .	43
Gruppe22.Client.Grid . . . . .	78
Gruppe22.Client.Abilities . . . . .	25
Gruppe22.Client.AbilityChoice . . . . .	28
Gruppe22.Client.Inventory . . . . .	83
Gruppe22.Client.Menu . . . . .	101
Gruppe22.Client.Orb . . . . .	108
Gruppe22.Client.ProgressBar . . . . .	112
Gruppe22.Client.SimpleStats . . . . .	119

Gruppe22.Client.TextInput . . . . .	126
Gruppe22.Client.NumberEntry . . . . .	106
Gruppe22.Client.TextOutput . . . . .	128
Gruppe22.Client.Chat . . . . .	48
Gruppe22.Client.Statusbox . . . . .	122
Gruppe22.Client.Toolbar . . . . .	138
Gruppe22.Client.Window . . . . .	154
Gruppe22.Client.CharacterWindow . . . . .	46
Gruppe22.Client.Dialog . . . . .	54
Gruppe22.Client.FileDialog . . . . .	56
Gruppe22.Client.Lobby . . . . .	88
Gruppe22.Client.ModifyWindow . . . . .	104
Gruppe22.Client.Shop . . . . .	118
Gruppe22.Client.Zoomable . . . . .	156
Gruppe22.Client.Mainmap . . . . .	89
Gruppe22.Client.Minimap . . . . .	102
IEquatable< Coords >	
Gruppe22.Backend.Coords . . . . .	51
Gruppe22.Backend.IHandleEvent . . . . .	81
Gruppe22.Backend.Map . . . . .	94
Gruppe22.Backend.Tile . . . . .	129
Gruppe22.Backend.ActorTile . . . . .	37
Gruppe22.Backend.BombTile . . . . .	42
Gruppe22.Backend.CheckpointTile . . . . .	49
Gruppe22.Backend.FloorTile . . . . .	58
Gruppe22.Backend.GapTile . . . . .	72
Gruppe22.Backend.ItemTile . . . . .	87
Gruppe22.Backend.ReservedTile . . . . .	116
Gruppe22.Backend.SwitchTile . . . . .	123
Gruppe22.Backend.TargetTile . . . . .	125
Gruppe22.Backend.TeleportTile . . . . .	125
Gruppe22.Backend.TrapTile . . . . .	140
Gruppe22.Backend.TriggerTile . . . . .	142
Gruppe22.Backend.WallTile . . . . .	151
Gruppe22.Backend.DoorTile . . . . .	54
Gruppe22.ProjectileTile . . . . .	116
Gruppe22.Client.GameWin . . . . .	64
Gruppe22.Client.NumberEntry . . . . .	106
Gruppe22.Client.ProgressBar . . . . .	112
Gruppe22.Client.SimpleStats . . . . .	119
Gruppe22.Client.TextOutput . . . . .	128
Gruppe22.Client.UIElement . . . . .	144
Gruppe22.Client.IKeyHandler . . . . .	81
Gruppe22.Client.GameWin . . . . .	64
Gruppe22.Client.UIElement . . . . .	144
Gruppe22.Backend.ImageData . . . . .	83
Gruppe22.Backend.Item . . . . .	84
Gruppe22.Backend.ItemEffect . . . . .	86
IXmlSerializable	
Gruppe22.Client.TileObject . . . . .	131
Gruppe22.Client.TileSet . . . . .	134
Gruppe22.Client.ActorView . . . . .	39
Gruppe22.Client.WallTiles . . . . .	152
Gruppe22.Client.VisibleObject . . . . .	148
Gruppe22.Client.MapEffect . . . . .	100
Gruppe22.Backend.MovableTile . . . . .	104
Gruppe22.Client.NetPlayer . . . . .	104

Gruppe22.Client.Projectile . . . . .	114
DungeonServer.Server . . . . .	117
Gruppe22.Client.StateToEvent . . . . .	121
Gruppe22.Client.TextureFromData . . . . .	129
Gruppe22.Client.TileTooltip . . . . .	137



## Kapitel 3

# Klassen-Verzeichnis

### 3.1 Auflistung der Klassen

Hier folgt die Aufzählung aller Klassen, Strukturen, Varianten und Schnittstellen mit einer Kurzbeschreibung:

Gruppe22.Client.Abilities	25
Gruppe22.Backend.Ability	26
Gruppe22.Client.AbilityChoice	28
Gruppe22.Backend.Actor	29
Gruppe22.Backend.ActorTile	37
Gruppe22.Client.ActorView	39
Gruppe22.Backend.BombTile	42
Gruppe22.Client.Button	43
Gruppe22.Client.Camera	45
Gruppe22.Client.CharacterWindow	46
Gruppe22.Client.Chat	48
Gruppe22.Backend.CheckpointTile	49
DungeonServer.ClientData	50
Gruppe22.Client.ClientData	51
Gruppe22.Backend.Coords	
A two dimensional coordinate	51
Gruppe22.Client.CreateXMLFiles	53
Gruppe22.Client.Dialog	54
Gruppe22.Backend.DoorTile	54
Gruppe22.Backend.Enemy	55
Gruppe22.Backend.Exit	56
Gruppe22.Client.FileDialog	56
Gruppe22.Client.FloatNumber	57
Gruppe22.Backend.FloorTile	58
Gruppe22.Backend.GameLogic	
Handle game logic	62
Gruppe22.Client.GameWin	
Handle all UI related operations of the game	64
Gruppe22.Backend.GapTile	72
Gruppe22.Backend.Generator	73
Gruppe22.Backend.GeneratorTile	76
Gruppe22.Client.Grid	
78	
Gruppe22.Client.GridElement	80
Gruppe22.Backend.IHandleEvent	81
Gruppe22.Client.IKeyHandler	
An interface to emulate Windows Forms style key and mouse events	81
Gruppe22.Backend.ImageData	83

Gruppe22.Client.Inventory	83
Gruppe22.Backend.Item	84
Gruppe22.Backend.ItemEffect	
Effect of an item on a certain character statistic	86
Gruppe22.Backend.ItemTile	87
Gruppe22.Client.Lobby	88
Gruppe22.Client.Mainmap	
The core display of the current part of the dungeon	89
Gruppe22.MainWindow	
The main class (disposing events, handling game logic, reacting to user input)	93
Gruppe22.Backend.Map	94
Gruppe22.Client.MapEffect	100
Gruppe22.Client.Menu	101
Gruppe22.Client.Minimap	102
Gruppe22.Client.ModifyWindow	104
Gruppe22.Backend.MovableTile	104
Gruppe22.Client.NetPlayer	104
Gruppe22.Backend.NPC	105
Gruppe22.Client.NumberEntry	106
Gruppe22.Client.Orb	108
Gruppe22.Backend.Path	
A path through the maze	110
Gruppe22.Backend.Player	112
Gruppe22.Client.ProgressBar	
A progress bar	112
Gruppe22.Client.Projectile	114
Gruppe22.ProjectileTile	116
Gruppe22.Backend.ReservedTile	116
DungeonServer.Server	
This class represents the main console application Current version copied almost verbatim from <a href="http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/-Erstellen_des_Servers">http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/-Erstellen_des_Servers</a>	117
Gruppe22.Client.Shop	118
Gruppe22.Client.SimpleStats	119
Gruppe22.Client.StateToEvent	
A class transforming mouse and keyboard-states to Windows Forms style events	121
Gruppe22.Client.Statusbox	122
Gruppe22.Backend.SwitchTile	123
Gruppe22.Backend.TargetTile	125
Gruppe22.Backend.TeleportTile	125
Gruppe22.Client.TextInput	126
Gruppe22.Client.TextOutput	
Class used for output - parent to statusbox (output only) and chat (input + output)	128
Gruppe22.Client.TextureFromData	129
Gruppe22.Backend.Tile	
An abstract class representing a generic tile (i.e. blank floor)	129
Gruppe22.Client.TileObject	
All animations used in displaying a specific tile	131
Gruppe22.Client.TileSet	134
Gruppe22.Client.TileTooltip	
Tooltips for display on the mainmap (Helper class for MainMap)	137
Gruppe22.Client.Toolbar	138
Gruppe22.Backend.TrapTile	
A tile containing a trap	140
Gruppe22.Backend.TriggerTile	142
Gruppe22.Client.UIElement	
144	

Gruppe22.Client.VisibleObject	
An animation phase . . . . .	148
Gruppe22.Backend.WallTile . . . . .	151
Gruppe22.Client.WallTiles . . . . .	152
Gruppe22.Client.Window . . . . .	154
Gruppe22.Client.Zoomable . . . . .	156





# Kapitel 4

## Datei-Verzeichnis

### 4.1 Auflistung der Dateien

Hier folgt die Aufzählung aller Dateien mit einer Kurzbeschreibung:

C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/ClientData.cs	159
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Program.cs	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary-GeneratedFile_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs	159
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary-GeneratedFile_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/Temporary-GeneratedFile_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Properties/AssemblyInfo.cs	161
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Mainwindow.cs	186
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Program.cs	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/GameLogic.cs	162
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Helpers.cs	162
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Actor.cs	161
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Enemy.cs	161
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/NPC.cs	161
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Player.cs	162
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Ability.cs	164
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Item.cs	165
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/ItemEffect.cs	165
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ActorTile.cs	166
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/BombTile.cs	166
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/CheckpointTile.cs	166
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/DoorTile.cs	167
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/FloorTile.cs	167
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/GapTile.cs	167
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Generator.cs	168
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/GeneratorTile.cs	168
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ItemTile.cs	168
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Map.cs	169
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/MovableTile.cs	169
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ProjectileTile.cs	169
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ReservedTile.cs	170
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/SwitchTile.cs	170
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TargetTile.cs	170
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TeleportTile.cs	171
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Tile.cs	171
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TrapTile.cs	172

C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TriggerTile.cs . . .	172
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/WallTile.cs . . . .	172
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/ActorView.cs . . . .	173
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Camera.cs . . . . .	173
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/CreateXMLFiles.cs .	173
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Mainmap.cs . . . . .	174
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Minimap.cs . . . . .	174
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Tileset.cs . . . . .	174
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/TileTooltip.cs . . . .	175
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/VisibleObject.cs . . .	176
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/WallTiles.cs . . . .	176
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Chat.cs . . . . .	176
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Lobby.cs . . . . .	177
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/NetPlayer.cs . . .	177
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Abilities.cs . . . . .	177
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/AbilityChoice.cs . . . .	178
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Button.cs . . . . .	178
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/CharacterWindow.cs . .	178
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ClientData.cs . . . . .	159
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Dialog.cs . . . . .	179
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/FileDialog.cs . . . . .	179
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/GameWin.cs . . . . .	179
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Grid.cs . . . . .	180
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ImageInfo2Texture.cs .	180
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Inventory.cs . . . . .	180
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/KeyHandler.cs . . . . .	181
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Menu.cs . . . . .	181
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ModifyWindow.cs . . .	181
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/NumberEntry.cs . . . .	182
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Orb.cs . . . . .	182
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Progressbar.cs . . . .	182
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Shop.cs . . . . .	183
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/SimpleStats.cs . . . .	183
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Statusbox.cs . . . . .	184
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/TextInput.cs . . . . .	184
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Textoutput.cs . . . . .	184
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Toolbar.cs . . . . .	185
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/UIElement.cs . . . . .	185
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Window.cs . . . . .	185
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Zoomable.cs . . . . .	186
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/TemporaryGenerated- File_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs . . . . .	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/TemporaryGenerated- File_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs . . . . .	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/TemporaryGenerated- File_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs . . . . .	160
C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Properties/AssemblyInfo.cs . . .	161

## Kapitel 5

# Dokumentation der Namensbereiche

### 5.1 Paket DungeonServer

#### Klassen

- class [ClientData](#)
- class [Server](#)

*This class represents the main console application Current version copied almost verbatim from [http://www.-indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics\\_mit\\_Lidgren/Erstellen\\_des\\_Servers](http://www.-indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/Erstellen_des_Servers)*

### 5.2 Paket Gruppe22

#### Namensbereiche

- package [Backend](#)
- package [Client](#)

#### Klassen

- class [ProjectileTile](#)
- class [MainWindow](#)

*The main class (disposing events, handling game logic, reacting to user input)*

### 5.3 Paket Gruppe22.Backend

#### Klassen

- class [Actor](#)
- class [Enemy](#)
- class [NPC](#)
- class [Player](#)
- class [GameLogic](#)

*Handle game logic*

- class [ImageData](#)
- interface [IHandleEvent](#)
- class [Coords](#)

*A two dimensional coordinate*

- class [Path](#)

*A path through the maze*

- class [Ability](#)
- class [Item](#)
- class [ItemEffect](#)

*Effect of an item on a certain character statistic*

- class [ActorTile](#)
- class [BombTile](#)
- class [CheckpointTile](#)
- class [DoorTile](#)
- class [FloorTile](#)
- class [GapTile](#)
- class [Generator](#)
- class [GeneratorTile](#)
- class [ItemTile](#)
- class [Exit](#)
- class [Map](#)
- class [MovableTile](#)
- class [ReservedTile](#)
- class [SwitchTile](#)
- class [TargetTile](#)
- class [TeleportTile](#)
- class [Tile](#)

*An abstract class representing a generic tile (i.e. blank floor)*

- class [TrapTile](#)

*A tile containing a trap*

- class [TriggerTile](#)
- class [WallTile](#)

## Aufzählungen

- enum [ActorType](#) { [ActorType.Player](#) = 0, [ActorType.NPC](#) = 1, [ActorType.Enemy](#) = 2 }
- enum [Activity](#) {  
  [Activity.Walk](#) = 0, [Activity.Talk](#), [Activity.Attack](#), [Activity.Hit](#),  
  [Activity.Die](#), [Activity.Special](#) }
- enum [PacketType](#) {  
  [PacketType.Connect](#), [PacketType.Disconnect](#), [PacketType.Move](#), [PacketType.UpdateMap](#),  
  [PacketType.AddItem](#), [PacketType.RemoveItem](#), [PacketType.ToggleItem](#), [PacketType.ChangeStats](#),  
  [PacketType.UpdateClients](#), [PacketType.Chat](#) }
- enum [Direction](#) {  
  [Direction.Up](#) = 1, [Direction.Right](#) = 2, [Direction.Down](#) = 4, [Direction.Left](#) = 8,  
  [Direction.DownLeft](#) = 16, [Direction.UpRight](#) = 32, [Direction.DownRight](#) = 64, [Direction.UpLeft](#) = 128,  
  [Direction.None](#) = 0 }

*Enumeration of eight ways of movement*

- enum [WallType](#) {  
  [WallType.Normal](#) = 0, [WallType.OpenDoor](#) = 1, [WallType.ClosedDoor](#) = 2, [WallType.Deco1](#) = 3,  
  [WallType.Deco2](#) = 4, [WallType.Deco3](#) = 5 }
- enum [Connection](#) {  
  [Connection.None](#) = 0, [Connection.Up](#) = 1, [Connection.Down](#) = 2, [Connection.Right](#) = 3,  
  [Connection.Left](#) = 4, [Connection.Invalid](#) = 5 }

*A direction to which the random generator may move*

- enum Events {  
Events.ContinueGame = 0, Events.Shop, Events.EndGame, Events.ToggleButton,  
Events.HideNotification, Events.MoveActor, Events.ChangeMap, Events.NewMap,  
Events.ResetGame, Events.About, Events.AnimateActor, Events.FinishedAnimation,  
Events.ShowMessage, Events.Player1, Events.Player2, Events.Network,  
Events.Settings, Events.Local, Events.LAN, Events.FetchFile,  
Events.TileEntered, Events.Attack, Events.TrapActivate, Events.RequestFocus,  
Events.LoadFromCheckPoint, Events.ExplodeProjectile, Events.MoveProjectile, Events.FinishedProjectile-  
Move,  
Events.ButtonPressed, Events.ActivateAbility, Events.ShowCharacter, Events.ShowInventory,  
Events.ShowMenu, Events.ShowAbilities, Events.AddDragItem, Events.Dialogue,  
Events.Pause, Events.Chat }
- enum Buttons {  
Buttons.Close, Buttons.TwoPlayers, Buttons.SinglePlayer, Buttons.Settings,  
Buttons.Restart, Buttons.Reset, Buttons.NewMap, Buttons.Local,  
Buttons.Load, Buttons.LAN, Buttons.Credits, Buttons.Quit,  
Buttons.StartServer, Buttons.Connect, Buttons.Cancel }
- enum GameStatus {  
GameStatus.Running, GameStatus.NoRedraw, GameStatus.Paused, GameStatus.FetchingData,  
GameStatus.GameOver, GameStatus.Loading }
- enum AbilityTarget {  
AbilityTarget.None = 0, AbilityTarget.Missile = 1, AbilityTarget.Self = 2, AbilityTarget.Aura = 4,  
AbilityTarget.Item = 8, AbilityTarget.Map = 16, AbilityTarget.Explode = 32 }
- enum AbilityElement {  
AbilityElement.None = 0, AbilityElement.Fire = 1, AbilityElement.Ice = 2, AbilityElement.Health = 4,  
AbilityElement.ManaReg = 8, AbilityElement.HealthReg = 16, AbilityElement.Stun = 32, AbilityElement.-  
Teleport = 64,  
AbilityElement.Morph = 128, AbilityElement.Charm = 256, AbilityElement.Scare = 512 }
- enum ItemType {  
ItemType.Armor = 0, ItemType.Potion = 1, ItemType.Weapon = 2, ItemType.Gold = 3,  
ItemType.Key = 4, ItemType.Note = 5, ItemType.Cloak = 6, ItemType.Bow = 7,  
ItemType.Staff = 8, ItemType.Ring = 9 }
- enum ItemProperty {  
ItemProperty.Evade = 0, ItemProperty.Block = 1, ItemProperty.Penetrates = 2, ItemProperty.ReduceDamage  
= 3,  
ItemProperty.MaxHealth = 4, ItemProperty.MaxMana = 5, ItemProperty.Mana = 6, ItemProperty.Health = 7,  
ItemProperty.ManaRegen = 8, ItemProperty.HealthRegen = 9, ItemProperty.StealHealth = 10, ItemProperty.-  
StealMana = 11,  
ItemProperty.FireDamage = 12, ItemProperty.IceDamage = 13, ItemProperty.FireProtect = 14, ItemProperty.-  
IceProtect = 15,  
ItemProperty.DestroyWeapon = 16, ItemProperty.DestroyArmor = 17, ItemProperty.Resist = 18, Item-  
Property.Damage = 19,  
ItemProperty.Null = -1 }
- enum TileType {  
TileType.Empty = 0, TileType.Wall, TileType.Trap, TileType.Enemy,  
TileType.Start, TileType.Target, TileType.Teleporter, TileType.Item,  
TileType.Checkpoint }
- enum TrapType { TrapType.None = 0, TrapType.Changing = 1, TrapType.OnlyOnce = 2, TrapType.Hidden = 4  
}
- Different types of traps*
- enum TrapState {  
TrapState.Destroyed = 0, TrapState.On = 1, TrapState.Off = 2, TrapState.Disabled = 3,  
TrapState.NoDisplay = 5 }
- Determines the State of a trap*

### 5.3.1 Dokumentation der Aufzählungstypen

## 5.3.1.1 enum Gruppe22.Backend.AbilityElement

Aufzählungswerte

*None*  
*Fire*  
*Ice*  
*Health*  
*ManaReg*  
*HealthReg*  
*Stun*  
*Teleport*  
*Morph*  
*Charm*  
*Scare*

## 5.3.1.2 enum Gruppe22.Backend.AbilityTarget

Aufzählungswerte

*None*  
*Missile*  
*Self*  
*Aura*  
*Item*  
*Map*  
*Explode*

## 5.3.1.3 enum Gruppe22.Backend.Activity

Aufzählungswerte

*Walk*  
*Talk*  
*Attack*  
*Hit*  
*Die*  
*Special*

## 5.3.1.4 enum Gruppe22.Backend.ActorType

Aufzählungswerte

*Player*  
*NPC*  
*Enemy*

## 5.3.1.5 enum Gruppe22.Backend.Buttons

Aufzählungswerte

*Close*  
*TwoPlayers*  
*SinglePlayer*  
*Settings*  
*Restart*  
*Reset*  
*NewMap*  
*Local*  
*Load*  
*LAN*  
*Credits*  
*Quit*  
*StartServer*  
*Connect*  
*Cancel*

## 5.3.1.6 enum Gruppe22.Backend.Connection

A direction to which the random generator may move

Aufzählungswerte

*None*  
*Up*  
*Down*  
*Right*  
*Left*  
*Invalid*

## 5.3.1.7 enum Gruppe22.Backend.Direction

Enumeration of eight ways of movement

Aufzählungswerte

*Up*  
*Right*  
*Down*  
*Left*  
*DownLeft*  
*UpRight*  
*DownRight*  
*UpLeft*  
*None*

## 5.3.1.8 enum Gruppe22.Backend.Events

## Aufzählungswerte

*ContinueGame*  
*Shop*  
*EndGame*  
*ToggleButton*  
*HideNotification*  
*MoveActor*  
*ChangeMap*  
*NewMap*  
*ResetGame*  
*About*  
*AnimateActor*  
*FinishedAnimation*  
*ShowMessage*  
*Player1*  
*Player2*  
*Network*  
*Settings*  
*Local*  
*LAN*  
*FetchFile*  
*TileEntered*  
*Attack*  
*TrapActivate*  
*RequestFocus*  
*LoadFromCheckPoint*  
*ExplodeProjectile*  
*MoveProjectile*  
*FinishedProjectileMove*  
*ButtonPressed*  
*ActivateAbility*  
*ShowCharacter*  
*ShowInventory*  
*ShowMenu*  
*ShowAbilities*  
*AddDragItem*  
*Dialogue*  
*Pause*  
*Chat*



## 5.3.1.9 enum Gruppe22.Backend.GameStatus

Aufzählungswerte

*Running*  
*NoRedraw*  
*Paused*  
*FetchingData*  
*GameOver*  
*Loading*

## 5.3.1.10 enum Gruppe22.Backend.ItemProperty

Aufzählungswerte

*Evade*  
*Block*  
*Penetrate*  
*ReduceDamage*  
*MaxHealth*  
*MaxMana*  
*Mana*  
*Health*  
*ManaRegen*  
*HealthRegen*  
*StealHealth*  
*StealMana*  
*FireDamage*  
*IceDamage*  
*FireProtect*  
*IceProtect*  
*DestroyWeapon*  
*DestroyArmor*  
*Resist*  
*Damage*  
*Null*

## 5.3.1.11 enum Gruppe22.Backend.ItemType

Aufzählungswerte

*Armor*  
*Potion*  
*Weapon*  
*Gold*  
*Key*  
*Note*  
*Cloak*  
*Bow*  
*Staff*  
*Ring*

#### 5.3.1.12 enum Gruppe22.Backend.PacketType

Aufzählungswerte

**Connect**  
**Disconnect**  
**Move**  
**UpdateMap**  
**AddItem**  
**RemoveItem**  
**ToggleItem**  
**ChangeStats**  
**UpdateClients**  
**Chat**

#### 5.3.1.13 enum Gruppe22.Backend.TileType

Aufzählungswerte

**Empty**  
**Wall**  
**Trap**  
**Enemy**  
**Start**  
**Target**  
**Teleporter**  
**Item**  
**Checkpoint**

#### 5.3.1.14 enum Gruppe22.Backend.TrapState

Determines the State of a trap

Aufzählungswerte

**Destroyed** Trap is destroyed and will not be re-enabled  
**On** Trap is enabled and doing damage  
**Off** Trap is enabled, but not doing damage  
**Disabled** Trap is disabled and can only be re-enabled manually  
**NoDisplay**

#### 5.3.1.15 enum Gruppe22.Backend.TrapType

Different types of traps

Aufzählungswerte

**None**  
**Changing**  
**OnlyOnce** Trap only damages once, becomes disabled otherwise  
**Hidden** Invisible trap (sprung on first enter of field, then changing to Always)

## 5.3.1.16 enum Gruppe22.Backend.WallType

Aufzählungswerte

**Normal**  
**OpenDoor**  
**ClosedDoor**  
**Deco1**  
**Deco2**  
**Deco3**

## 5.4 Paket Gruppe22.Client

Klassen

- class [ActorView](#)
- class [Camera](#)
- class [CreateXMLFiles](#)
- class [MapEffect](#)
- class [Projectile](#)
- class [FloatNumber](#)
- class [Mainmap](#)
  - The core display of the current part of the dungeon*
- class [Minimap](#)
- class [TileSet](#)
- class [TileTooltip](#)
  - Tooltips for display on the mainmap (Helper class for MainMap)*
- class [VisibleObject](#)
  - An animation phase*
- class [TileObject](#)
  - All animations used in displaying a specific tile*
- class [WallTiles](#)
- class [Chat](#)
- class [Lobby](#)
- class [NetPlayer](#)
- class [Abilities](#)
- class [AbilityChoice](#)
- class [Button](#)
- class [CharacterWindow](#)
- class [ClientData](#)
- class [Dialog](#)
- class [FileDialog](#)
- class [GameWin](#)
  - Handle all UI related operations of the game*
- class [GridElement](#)
- class [Grid](#)
- class [TextureFromData](#)
- class [Inventory](#)
- interface [IKeyHandler](#)
  - An interface to emulate Windows Forms style key and mouse events*
- class [StateToEvent](#)
  - A class transforming mouse and keyboard-states to Windows Forms style events*

- class [Menu](#)
- class [ModifyWindow](#)
- class [NumberEntry](#)
- class [Orb](#)
- class [ProgressBar](#)  
*A progress bar*
- class [Shop](#)
- class [SimpleStats](#)
- class [Statusbox](#)
- class [TextInput](#)
- class [TextOutput](#)  
*Class used for output - parent to statusbox (output only) and chat (input + output)*
- class [Toolbar](#)
- class [UIElement](#)
- class [Window](#)
- class [Zoomable](#)

## Aufzählungen

- enum [WallDir](#) {  
[WallDir.None](#) = 0, [WallDir.LeftRightUp](#), [WallDir.LeftRightDown](#), [WallDir.UpDownLeft](#),  
[WallDir.UpDownRight](#), [WallDir.UpLeft](#), [WallDir.UpRight](#), [WallDir.DownLeft](#),  
[WallDir.DownRight](#), [WallDir.LeftRight](#), [WallDir.UpDown](#), [WallDir.FourWay](#),  
[WallDir.LeftClose](#), [WallDir.DownClose](#), [WallDir.RightClose](#), [WallDir.UpClose](#),  
[WallDir.Free](#), [WallDir.LeftRightUpDiag](#), [WallDir.LeftRightDownDiag](#), [WallDir.UpDownLeftDiag](#),  
[WallDir.UpDownRightDiag](#), [WallDir.UpLeftDiag](#), [WallDir.UpRightDiag](#), [WallDir.DownLeftDiag](#),  
[WallDir.DownRightDiag](#), [WallDir.LeftRightDiag](#), [WallDir.UpDownDiag](#), [WallDir.FourWayDiag](#),  
[WallDir.LeftCloseDiag](#), [WallDir.DownCloseDiag](#), [WallDir.RightCloseDiag](#), [WallDir.UpCloseDiag](#),  
[WallDir.FourDiag](#), [WallDir.DiagUpClose](#), [WallDir.DiagDownClose](#), [WallDir.DiagUpDownClose](#),  
[WallDir.DiagUpClose2](#), [WallDir.DiagDownClose2](#), [WallDir.DiagUpDownClose2](#), [WallDir.DiagLeftClose](#),  
[WallDir.DiagRightClose](#), [WallDir.DiagLeftRightClose](#), [WallDir.DiagLeftClose2](#), [WallDir.DiagRightClose2](#),  
[WallDir.DiagLeftRightClose2](#) }  
*Different wall-directions*
- enum [ButtonStatus](#) { [ButtonStatus.normal](#) = 0, [ButtonStatus.mouseon](#) = 1, [ButtonStatus.down](#) = 3, [ButtonStatus.downon](#) = 4 }
- enum [ProgressStyle](#) {  
[ProgressStyle.Default](#) = 0, [ProgressStyle.Undefined](#) = 1, [ProgressStyle.Precise](#) = 2, [ProgressStyle.Block](#) = 3,  
[ProgressStyle.Vertical](#) = 4 }  
*Appearance of the progress indicator*
- enum [ShopButtons](#) {  
[ShopButtons.Buy](#) = 1, [ShopButtons.Sell](#) = 2, [ShopButtons.Modify](#) = 3, [ShopButtons.Leave](#) = 4,  
[ShopButtons.Steal](#) = 5 }

### 5.4.1 Dokumentation der Aufzählungstypen

#### 5.4.1.1 enum [Gruppe22.Client.ButtonStatus](#)

Aufzählungswerte

***normal***

***mouseon***

***down***

***downon***

## 5.4.1.2 enum Gruppe22.Client.ProgressStyle

Appearance of the progress indicator

Aufzählungswerte

- Default** Normal fluid progressbar
- Undefined** "Marquee-style" indefinite progressbar (animated)
- Precise** Precise progress indicator (including text "x/total")
- Block** Show progress as blocks
- Vertical** Vertically aligned progress bar

## 5.4.1.3 enum Gruppe22.Client.ShopButtons

Aufzählungswerte

- Buy**
- Sell**
- Modify**
- Leave**
- Steal**

## 5.4.1.4 enum Gruppe22.Client.WallDir

Different wall-directions

Aufzählungswerte

- None**
- LeftRightUp**
- LeftRightDown**
- UpDownLeft**
- UpDownRight**
- UpLeft**
- UpRight**
- DownLeft**
- DownRight**
- LeftRight**
- UpDown**
- FourWay**
- LeftClose**
- DownClose**
- RightClose**
- UpClose**
- Free**
- LeftRightUpDiag**
- LeftRightDownDiag**
- UpDownLeftDiag**

*UpDownRightDiag*  
*UpLeftDiag*  
*UpRightDiag*  
*DownLeftDiag*  
*DownRightDiag*  
*LeftRightDiag*  
*UpDownDiag*  
*FourWayDiag*  
*LeftCloseDiag*  
*DownCloseDiag*  
*RightCloseDiag*  
*UpCloseDiag*  
*FourDiag*  
*DiagUpClose*  
*DiagDownClose*  
*DiagUpDownClose*  
*DiagUpClose2*  
*DiagDownClose2*  
*DiagUpDownClose2*  
*DiagLeftClose*  
*DiagRightClose*  
*DiagLeftRightClose*  
*DiagLeftClose2*  
*DiagRightClose2*  
*DiagLeftRightClose2*

# Kapitel 6

## Klassen-Dokumentation

### 6.1 Gruppe22.Client.Abilities Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Abilities:

#### Öffentliche Methoden

- override int [Pos2Tile](#) (int x, int y)
- void [DisplayToolTip](#) (int icon, int y)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- [Abilities](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor=null)

#### Propertys

- [Backend.Actor](#) actor [get, set]

#### Weitere Geerbte Elemente

##### 6.1.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.1.1.1 Gruppe22.Client.Abilities.Abilities ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor = null )

##### 6.1.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.1.2.1 void Gruppe22.Client.Abilities.DisplayToolTip ( int icon, int y )

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

## Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

6.1.2.2 override void `Gruppe22.Client.Abilities.Draw ( GameTime gameTime )` [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.1.2.3 override bool `Gruppe22.Client.Abilities.OnMouseDown ( int button )` [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

## Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.1.2.4 override int `Gruppe22.Client.Abilities.Pos2Tile ( int x, int y )` [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.Grid](#).

## 6.1.3 Dokumentation der Propertys

6.1.3.1 **Backend.Actor** `Gruppe22.Client.Abilities.actor` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Abilities.cs](#)

## 6.2 Gruppe22.Backend.Ability Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- void [Save](#) (XmlWriter xmlw)
- void [Load](#) (XmlReader reader)
- void [GenerateName](#) ()
- void [GetIcon](#) ()
- [Ability](#) (ContentManager content, int [cost](#)=2, int [intensity](#)=1, int [duration](#)=0, int [cooldown](#)=5, [AbilityTarget](#) target=[AbilityTarget.None](#), [AbilityElement](#) element=[AbilityElement.None](#), string [name](#)="", string [description](#)="")

### Propertys

- int [improveOver](#) [get, set]
- int [duration](#) [get, set]
- string [description](#) [get, set]
- [ImageData](#) [icon](#) [get, set]
- string [name](#) [get, set]
- int [currentCool](#) [get, set]



- `int cost` [get, set]
- `int intensity` [get, set]
- `int cooldown` [get, set]
- `AbilityTarget target` [get, set]
- `AbilityElement element` [get, set]

### 6.2.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.2.1.1 `Gruppe22.Backend.Ability.Ability ( ContentManager content, int cost = 2, int intensity = 1, int duration = 0, int cooldown = 5, AbilityTarget target = AbilityTarget.None, AbilityElement element = AbilityElement.None, string name = " ", string description = " " )`

### 6.2.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.2.2.1 `void Gruppe22.Backend.Ability.GenerateName ( )`

6.2.2.2 `void Gruppe22.Backend.Ability.GetIcon ( )`

6.2.2.3 `void Gruppe22.Backend.Ability.Load ( XmlReader reader )`

Parameter

<code>reader</code>	
---------------------	--

6.2.2.4 `void Gruppe22.Backend.Ability.Save ( XmlWriter xmlw )`

### 6.2.3 Dokumentation der Property's

6.2.3.1 `int Gruppe22.Backend.Ability.cooldown` [get], [set]

6.2.3.2 `int Gruppe22.Backend.Ability.cost` [get], [set]

6.2.3.3 `int Gruppe22.Backend.Ability.currentCool` [get], [set]

6.2.3.4 `string Gruppe22.Backend.Ability.description` [get], [set]

6.2.3.5 `int Gruppe22.Backend.Ability.duration` [get], [set]

6.2.3.6 `AbilityElement Gruppe22.Backend.Ability.element` [get], [set]

6.2.3.7 `ImageData Gruppe22.Backend.Ability.icon` [get], [set]

6.2.3.8 `int Gruppe22.Backend.Ability.improveOver` [get], [set]

6.2.3.9 `int Gruppe22.Backend.Ability.intensity` [get], [set]

6.2.3.10 `string Gruppe22.Backend.Ability.name` [get], [set]

6.2.3.11 `AbilityTarget Gruppe22.Backend.Ability.target` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Ability.cs`

## 6.3 Gruppe22.Client.AbilityChoice Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.AbilityChoice:

### Öffentliche Methoden

- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override int [Pos2Tile](#) (int x, int y)
- void [GenerateAbility](#) (int id)
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- void [DisplayToolTip](#) (int icon)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- [AbilityChoice](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect, [Backend.Actor](#) actor=null)

### Property

- [Backend.Actor](#) actor [get, set]

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.3.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.3.1.1 [Gruppe22.Client.AbilityChoice.AbilityChoice](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect, [Backend.Actor](#) actor = null )

#### 6.3.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.3.2.1 void [Gruppe22.Client.AbilityChoice.DisplayToolTip](#) ( int icon )

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

- 6.3.2.2 override void [Gruppe22.Client.AbilityChoice.Draw](#) ( [GameTime](#) gameTime ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.3.2.3 void [Gruppe22.Client.AbilityChoice.GenerateAbility](#) ( int id )

- 6.3.2.4 override bool [Gruppe22.Client.AbilityChoice.OnMouseDown](#) ( int button ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

## Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.3.2.5 override int [Gruppe22.Client.AbilityChoice.Pos2Tile](#) ( int x, int y ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.Grid](#).

### 6.3.3 Dokumentation der Propertys

6.3.3.1 **Backend.Actor** [Gruppe22.Client.AbilityChoice.actor](#) [get],[set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[AbilityChoice.cs](#)

## 6.4 Gruppe22.Backend.Actor Klassenreferenz

Klassendiagramm für [Gruppe22.Backend.Actor](#):

### Öffentliche Methoden

- [Item Items](#) (int i)
- void [Regen](#) ()
- void [LevelUp](#) ()
- void [AddProtection](#) (int amount)
- void [AddHealth](#) (int amount)
- void [AddStrength](#) (int amount)
- *TODO: Versstehe ich nicht was die genau tut*
- void [Save](#) (XmlWriter writer)
- *Savemethode. Speichert die NPC-Daten im writer.*
- bool [HasKey](#) (int level)
- *Methode gibt an ob der Spieler den Schlüssel für Level level schon aufgehoben hat.*
- void [copyFrom](#) ([Actor](#) a)
- *Klont alle Actor-Eigenschaften von a.*
- void [Load](#) (XmlReader reader)
- *a method to read an actor from a (room-)file and set his values*
- override string [ToString](#) ()
- void [GenerateName](#) ()
- *Methode to generate random names for actors uses [GenerateName\(\)](#) for files if possible*
- string [GenerateName](#) (string filename)
- *Method to generate a random name from a given file*
- [Actor](#) (ContentManager content, [ActorType](#) actorType, int health, int armor, int damage, int maxHealth=-1, string name="", Random rnd=null, string animationFile="", int level=-1)
- *Konstruktor.*

## Öffentliche Attribute

- List< int > [\\_quicklist](#) = null

## Geschützte Attribute

- Random [\\_random](#)
- int [\\_newItems](#) = 0
- ActorTile [\\_tile](#)
- ActorType [\\_actorType](#)
- int [\\_id](#) = 0
- string [\\_name](#) = ""
- List< Item > [\\_inventory](#) = null
- int [\\_mana](#) = 50
- int [\\_evade](#) = 0
- int [\\_block](#) = 0
- int [\\_penetrate](#) = 0
- int [\\_healthReg](#) = 0
- int [\\_stealHealth](#) = 0
- int [\\_stealMana](#) = 0
- int [\\_fireDamage](#) = 0
- int [\\_iceDamage](#) = 0
- int [\\_fireDefense](#) = 0
- int [\\_iceDefense](#) = 0
- int [\\_destroyWeapon](#) = 0
- int [\\_destroyArmor](#) = 0
- int [\\_maxMana](#) = 100
- int [\\_manaReg](#) = 0
- int [\\_gold](#) = 0
- bool [\\_locked](#) = false
- int [\\_level](#) = 0
- int [\\_damage](#) = 0
- bool [\\_aggro](#) = true
- bool [\\_ranged](#) = false
- bool [\\_crazy](#) = false
- bool [\\_friendly](#) = false
- int [\\_resist](#) = 0
- int [\\_exp](#) = 0
- int [\\_expNeeded](#) = 0
- int [\\_maxhealth](#) = 100
- int [\\_health](#) = 50
- int [\\_armor](#) = 40
- int [\\_abilityPoints](#) = 0
- int [\\_skills](#) = 0
- ContentManager [\\_content](#)
- int [\\_viewRange](#) = 4
- string [\\_animationFile](#) = ".\\content\\player.xml"
- int [\\_stunned](#) = 0
- int [\\_charmed](#) = 0
- int [\\_scared](#) = 0
- List< Ability > [\\_abilities](#) = null

## Propertys

- int **newItems** [get, set]
- int **viewRange** [get, set]
- int **scared** [get, set]
- int **stunned** [get, set]
- int **charmed** [get, set]
- List< int > **quickList** [get, set]
- bool **friendly** [get, set]
- bool **aggro** [get, set]
- bool **crazy** [get, set]
- bool **ranged** [get, set]
- bool **locked** [get, set]
- string **animationFile** [get, set]
- ActorTile **tile** [get, set]
- List< Item > **inventory** [get]
- List< Ability > **abilities** [get]
- int **mana** [get, set]
- int **expNeeded** [get, set]
- int **maxMana** [get, set]
- int **manaReg** [get, set]
- int **gold** [get, set]
- ActorType **actorType** [get]
- int **health** [get, set]
- int **maxHealth** [get, set]
- int **armor** [get, set]
- int **damage** [get, set]
- string **name** [get, set]
- int **level** [get]
- int **exp** [get, set]
- bool **isDead** [get]
- int **id** [get, set]
- int **evade** [get, set]
- int **block** [get, set]
- int **penetrate** [get, set]
- int **healthReg** [get, set]
- int **stealHealth** [get, set]
- int **stealMana** [get, set]
- int **fireDamage** [get, set]
- int **iceDamage** [get, set]
- int **fireDefense** [get, set]
- int **iceDefense** [get, set]
- int **destroyWeapon** [get, set]
- int **destroyArmor** [get, set]
- int **resist** [get, set]
- int **maxhealth** [get, set]
- int **abilityPoints** [get, set]
- int **skills** [get, set]

### 6.4.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.4.1.1 Gruppe22.Backend.Actor.Actor ( ContentManager *content*, ActorType *actorType*, int *health*, int *armor*, int *damage*, int *maxHealth* = -1, string *name* = " ", Random *rnd* = null, string *animationFile* = " ", int *level* = -1 )

Konstruktor.

## Parameter

<i>content</i>	
<i>actorType</i>	<a href="#">Player</a> , <a href="#">NPC</a> or <a href="#">Enemy</a>
<i>health</i>	default 15+random(30) or 5+random(maxhealth-5) if maxhealth is passed
<i>armor</i>	default random(10)
<i>damage</i>	default 12+random(10)
<i>maxHealth</i>	default = health
<i>name</i>	uses <a href="#">GenerateName()</a> by default
<i>rnd</i>	a random used to generate the actors starting values
<i>animationFile</i>	the file used to display the actor
<i>level</i>	the default starting level is 1

## 6.4.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.4.2.1 void Gruppe22.Backend.Actor.AddHealth ( int *amount* )

## Parameter

<i>amount</i>	
---------------	--

6.4.2.2 void Gruppe22.Backend.Actor.AddProtection ( int *amount* )

## Parameter

<i>amount</i>	
---------------	--

6.4.2.3 void Gruppe22.Backend.Actor.AddStrength ( int *amount* )

TODO: Versstehe ich nicht was die genau tut

## Parameter

<i>amount</i>	TODO: vo allem was ist das?
---------------	-----------------------------

6.4.2.4 void Gruppe22.Backend.Actor.copyFrom ( Actor *a* )

Klont alle Actor-Eigenschaften von a.

## Parameter

<i>a</i>	Das Actor-Objekt von dem die Eigenschaften übernommen werden sollen.
----------	--

## 6.4.2.5 void Gruppe22.Backend.Actor.GenerateName ( )

Methode to generate random names for actors uses [GenerateName\(\)](#) for files if possible

6.4.2.6 string Gruppe22.Backend.Actor.GenerateName ( string *filename* )

Method to generate a random name from a given file

## Parameter

<i>filename</i>	a file with one name in each line
-----------------	-----------------------------------

## Rückgabe

the chosen name

6.4.2.7 bool Gruppe22.Backend.Actor.HasKey ( int *level* )

Methode gibt an ob der Spieler den Schlüssel für Level *level* schon aufgehoben hat.

## Parameter

<i>level</i>	Level.
--------------	--------

## Rückgabe

True wenn Schlüssel aufgenommen wurde, sonst false.

6.4.2.8 Item Gruppe22.Backend.Actor.Items ( int *i* )

## 6.4.2.9 void Gruppe22.Backend.Actor.LevelUp ( )

6.4.2.10 void Gruppe22.Backend.Actor.Load ( XmlReader *reader* )

a method to read an actor from a (room-)file and set his values

## Parameter

<i>reader</i>	the XmlReader which should be used
---------------	------------------------------------

## 6.4.2.11 void Gruppe22.Backend.Actor.Reggen ( )

6.4.2.12 void Gruppe22.Backend.Actor.Save ( XmlWriter *writer* )

Savemethode. Speichert die NPC-Daten im writer.

## Parameter

<i>writer</i>	Writer für die Kartendatei.
---------------	-----------------------------

## 6.4.2.13 override string Gruppe22.Backend.Actor.ToString ( )

## 6.4.3 Dokumentation der Datenelemente

6.4.3.1 List<Ability> Gruppe22.Backend.Actor.\_abilities = null [protected]

6.4.3.2 int Gruppe22.Backend.Actor.\_abilityPoints = 0 [protected]

6.4.3.3 ActorType Gruppe22.Backend.Actor.\_actorType [protected]

6.4.3.4 bool Gruppe22.Backend.Actor.\_aggro = true [protected]

6.4.3.5 string Gruppe22.Backend.Actor.\_animationFile = ".\\content\\player.xml" [protected]

6.4.3.6 int Gruppe22.Backend.Actor.\_armor = 40 [protected]

6.4.3.7 int Gruppe22.Backend.Actor.\_block = 0 [protected]

6.4.3.8 int Gruppe22.Backend.Actor.\_charmed = 0 [protected]

6.4.3.9 ContentManager Gruppe22.Backend.Actor.\_content [protected]

6.4.3.10 bool Gruppe22.Backend.Actor.\_crazy = false [protected]

6.4.3.11 int Gruppe22.Backend.Actor.\_damage = 0 [protected]

6.4.3.12 int Gruppe22.Backend.Actor.\_destroyArmor = 0 [protected]

6.4.3.13 int Gruppe22.Backend.Actor.\_destroyWeapon = 0 [protected]

6.4.3.14 int Gruppe22.Backend.Actor.\_evade = 0 [protected]

6.4.3.15 int Gruppe22.Backend.Actor.\_exp = 0 [protected]

6.4.3.16 int Gruppe22.Backend.Actor.\_expNeeded = 0 [protected]

6.4.3.17 int Gruppe22.Backend.Actor.\_fireDamage = 0 [protected]

6.4.3.18 int Gruppe22.Backend.Actor.\_fireDefense = 0 [protected]

6.4.3.19 bool Gruppe22.Backend.Actor.\_friendly = false [protected]

6.4.3.20 int Gruppe22.Backend.Actor.\_gold = 0 [protected]

6.4.3.21 int Gruppe22.Backend.Actor.\_health = 50 [protected]

6.4.3.22 int Gruppe22.Backend.Actor.\_healthReg = 0 [protected]

6.4.3.23 int Gruppe22.Backend.Actor.\_iceDamage = 0 [protected]

6.4.3.24 int Gruppe22.Backend.Actor.\_iceDefense = 0 [protected]

6.4.3.25 int Gruppe22.Backend.Actor.\_id = 0 [protected]

6.4.3.26 List<Item> Gruppe22.Backend.Actor.\_inventory = null [protected]

6.4.3.27 int Gruppe22.Backend.Actor.\_level = 0 [protected]

6.4.3.28 bool Gruppe22.Backend.Actor.\_locked = false [protected]

6.4.3.29 int Gruppe22.Backend.Actor.\_mana = 50 [protected]

6.4.3.30 int Gruppe22.Backend.Actor.\_manaReg = 0 [protected]

6.4.3.31 int Gruppe22.Backend.Actor.\_maxhealth = 100 [protected]

6.4.3.32 int Gruppe22.Backend.Actor.\_maxMana = 100 [protected]



6.4.3.33 `string Gruppe22.Backend.Actor._name = ""` [protected]  
6.4.3.34 `int Gruppe22.Backend.Actor._newItems = 0` [protected]  
6.4.3.35 `int Gruppe22.Backend.Actor._penetrate = 0` [protected]  
6.4.3.36 `List<int> Gruppe22.Backend.Actor._quicklist = null`  
6.4.3.37 `Random Gruppe22.Backend.Actor._random` [protected]  
6.4.3.38 `bool Gruppe22.Backend.Actor._ranged = false` [protected]  
6.4.3.39 `int Gruppe22.Backend.Actor._resist = 0` [protected]  
6.4.3.40 `int Gruppe22.Backend.Actor._scared = 0` [protected]  
6.4.3.41 `int Gruppe22.Backend.Actor._skills = 0` [protected]  
6.4.3.42 `int Gruppe22.Backend.Actor._stealHealth = 0` [protected]  
6.4.3.43 `int Gruppe22.Backend.Actor._stealMana = 0` [protected]  
6.4.3.44 `int Gruppe22.Backend.Actor._stunned = 0` [protected]  
6.4.3.45 `ActorTile Gruppe22.Backend.Actor._tile` [protected]  
6.4.3.46 `int Gruppe22.Backend.Actor._viewRange = 4` [protected]

#### 6.4.4 Dokumentation der Property's

6.4.4.1 `List<Ability> Gruppe22.Backend.Actor.abilities` [get]  
6.4.4.2 `int Gruppe22.Backend.Actor.abilityPoints` [get], [set]  
6.4.4.3 `ActorType Gruppe22.Backend.Actor.actorType` [get]  
6.4.4.4 `bool Gruppe22.Backend.Actor.aggro` [get], [set]  
6.4.4.5 `string Gruppe22.Backend.Actor.animationFile` [get], [set]  
6.4.4.6 `int Gruppe22.Backend.Actor.armor` [get], [set]  
6.4.4.7 `int Gruppe22.Backend.Actor.block` [get], [set]  
6.4.4.8 `int Gruppe22.Backend.Actor.charmed` [get], [set]  
6.4.4.9 `bool Gruppe22.Backend.Actor.crazy` [get], [set]  
6.4.4.10 `int Gruppe22.Backend.Actor.damage` [get], [set]  
6.4.4.11 `int Gruppe22.Backend.Actor.destroyArmor` [get], [set]  
6.4.4.12 `int Gruppe22.Backend.Actor.destroyWeapon` [get], [set]  
6.4.4.13 `int Gruppe22.Backend.Actor.evade` [get], [set]

6.4.4.14 `int Gruppe22.Backend.Actor.exp` `[get], [set]`

6.4.4.15 `int Gruppe22.Backend.Actor.expNeeded` `[get], [set]`

6.4.4.16 `int Gruppe22.Backend.Actor.fireDamage` `[get], [set]`

6.4.4.17 `int Gruppe22.Backend.Actor.fireDefense` `[get], [set]`

6.4.4.18 `bool Gruppe22.Backend.Actor.friendly` `[get], [set]`

6.4.4.19 `int Gruppe22.Backend.Actor.gold` `[get], [set]`

6.4.4.20 `int Gruppe22.Backend.Actor.health` `[get], [set]`

6.4.4.21 `int Gruppe22.Backend.Actor.healthReg` `[get], [set]`

6.4.4.22 `int Gruppe22.Backend.Actor.iceDamage` `[get], [set]`

6.4.4.23 `int Gruppe22.Backend.Actor.iceDefense` `[get], [set]`

6.4.4.24 `int Gruppe22.Backend.Actor.id` `[get], [set]`

6.4.4.25 `List<Item> Gruppe22.Backend.Actor.inventory` `[get]`

6.4.4.26 `bool Gruppe22.Backend.Actor.isDead` `[get]`

6.4.4.27 `int Gruppe22.Backend.Actor.level` `[get]`

6.4.4.28 `bool Gruppe22.Backend.Actor.locked` `[get], [set]`

6.4.4.29 `int Gruppe22.Backend.Actor.mana` `[get], [set]`

6.4.4.30 `int Gruppe22.Backend.Actor.manaReg` `[get], [set]`

6.4.4.31 `int Gruppe22.Backend.Actor.maxHealth` `[get], [set]`

6.4.4.32 `int Gruppe22.Backend.Actor.maxhealth` `[get], [set]`

6.4.4.33 `int Gruppe22.Backend.Actor.maxMana` `[get], [set]`

6.4.4.34 `string Gruppe22.Backend.Actor.name` `[get], [set]`

6.4.4.35 `int Gruppe22.Backend.Actor.newItems` `[get], [set]`

6.4.4.36 `int Gruppe22.Backend.Actor.penetrate` `[get], [set]`

6.4.4.37 `List<int> Gruppe22.Backend.Actor.quickList` `[get], [set]`

6.4.4.38 `bool Gruppe22.Backend.Actor.ranged` `[get], [set]`

6.4.4.39 `int Gruppe22.Backend.Actor.resist` `[get], [set]`

6.4.4.40 `int Gruppe22.Backend.Actor.scared` `[get], [set]`

6.4.4.41 `int Gruppe22.Backend.Actor.skills` `[get], [set]`

6.4.4.42 int Gruppe22.Backend.Actor.stealHealth [get], [set]

6.4.4.43 int Gruppe22.Backend.Actor.stealMana [get], [set]

6.4.4.44 int Gruppe22.Backend.Actor.stunned [get], [set]

6.4.4.45 ActorTile Gruppe22.Backend.Actor.tile [get], [set]

6.4.4.46 int Gruppe22.Backend.Actor.viewRange [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/[Actor.cs](#)

## 6.5 Gruppe22.Backend.ActorTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.ActorTile:

### Öffentliche Methoden

- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*
- [ActorTile](#) (object [parent](#), [Actor actor](#))
- void [Dropltems](#) ()
- async Task [WorkoutMoves](#) ()
- async Task [ConsiderMoves](#) ()
- override void [Update](#) (Microsoft.Xna.Framework.GameTime gameTime)
- [ActorTile](#) (object [parent](#), Random r=null)

### Propertys

- [Actor actor](#) [get]
- [ActorType actorType](#) [get]
- bool [enabled](#) [get, set]

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.5.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.5.1.1 Gruppe22.Backend.ActorTile.ActorTile ( object *parent*, [Actor actor](#) )

6.5.1.2 Gruppe22.Backend.ActorTile.ActorTile ( object *parent*, Random *r = null* )

#### 6.5.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.5.2.1 async Task Gruppe22.Backend.ActorTile.ConsiderMoves ( )

6.5.2.2 void Gruppe22.Backend.ActorTile.Dropltems ( )

6.5.2.3 `override void Gruppe22.Backend.ActorTile.Save ( XmlWriter xmlw )` `[virtual]`

Abstract method to save a tile in a XML file

## Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

6.5.2.4 override void [Gruppe22.Backend.ActorTile.Update](#) ( [Microsoft.Xna.Framework.GameTime](#) *gameTime* )

6.5.2.5 async Task [Gruppe22.Backend.ActorTile.WorkoutMoves](#) ( )

### 6.5.3 Dokumentation der Property's

6.5.3.1 Actor [Gruppe22.Backend.ActorTile.actor](#) [get]

6.5.3.2 ActorType [Gruppe22.Backend.ActorTile.actorType](#) [get]

6.5.3.3 bool [Gruppe22.Backend.ActorTile.enabled](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[ActorTile.cs](#)

## 6.6 Gruppe22.Client.ActorView Klassenreferenz

Klassendiagramm für [Gruppe22.Client.ActorView](#):

### Öffentliche Methoden

- void [PlayNowOrAfterMove](#) ([Backend.Activity](#) activity, bool locked=false)
- void [EndMoveAndPlay](#) ([Backend.Activity](#) activity, bool locked=false)
- void [Kill](#) ()  
*Sets an actor to "dead" state and displays final frame of animation*
- override void [ReadXml](#) (System.Xml.XmlReader reader)  
*Load object from XML-file*
- override void [Save](#) (string filename="bla.xml")  
*Save (merely a shortcut to the serializer)*
- override void [Load](#) (string filename="bla.xml")  
*Load (cannot use serializer at this level!)*
- override void [WriteXml](#) (System.Xml.XmlWriter writer)  
*Dump object to XML-file*
- void [Add](#) ([Backend.Activity](#) activity, [Backend.Direction](#) direction, string filename, [Backend.Coords](#) startPos, int cols=1, int rows=1, [Backend.Coords](#) offset=null, [Backend.Coords](#) crop=null, bool vertical=false)  
*Add animation for certain activity from a file*
- void [Animate](#) (bool hasMoved)
- void [Update](#) (GameTime gametime)
- [ActorView](#) ()
- [ActorView](#) ([Camera](#) camera, [Backend.IHandleEvent](#) parent, int id, ContentManager content, [Backend.Coords](#) position, string filename="", int speed=5, bool alive=true, int width=96, int height=96)

## Propertys

- [MapEffect effect](#) [get, set]
- [Backend.Coords position](#) [get, set]
- [int id](#) [get]
- [int speed](#) [get, set]
- [Backend.Coords target](#) [get, set]
- [Backend.Coords cacheTarget](#) [set]
- [Backend.Direction cacheDir](#) [get, set]
- [bool isMoving](#) [get]
- [Backend.Activity activity](#) [get, set]
- [Backend.Direction direction](#) [get, set]
- [Texture2D animationTexture](#) [get]
- [Rectangle animationRect](#) [get]
- [int offsetY](#) [get]
- [int offsetX](#) [get, set]
- [int cropX](#) [get, set]
- [int cropY](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.6.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.6.1.1 Gruppe22.Client.ActorView.ActorView ( )

#### 6.6.1.2 Gruppe22.Client.ActorView.ActorView ( *Camera camera*, *Backend.IHandleEvent parent*, *int id*, *ContentManager content*, *Backend.Coords position*, *string filename* = " ", *int speed* = 5, *bool alive* = true, *int width* = 96, *int height* = 96 )

#### Parameter

<i>spritebatch</i>	
<i>name</i>	
<i>controllable</i>	
<i>position</i>	
<i>sprite</i>	

### 6.6.2 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.6.2.1 void Gruppe22.Client.ActorView.Add ( *Backend.Activity activity*, *Backend.Direction direction*, *string filename*, *Backend.Coords startPos*, *int cols* = 1, *int rows* = 1, *Backend.Coords offset* = null, *Backend.Coords crop* = null, *bool vertical* = false )

Add animation for certain activity from a file

#### Parameter

<i>activity</i>	
<i>direction</i>	
<i>filename</i>	
<i>startPos</i>	

<i>cols</i>	
<i>rows</i>	
<i>vertical</i>	

6.6.2.2 void Gruppe22.Client.ActorView.Animate ( bool *hasMoved* )

6.6.2.3 void Gruppe22.Client.ActorView.EndMoveAndPlay ( Backend.Activity *activity*, bool *locked* = false )

6.6.2.4 void Gruppe22.Client.ActorView.Kill ( )

Sets an actor to "dead" state and displays final frame of animation

6.6.2.5 override void Gruppe22.Client.ActorView.Load ( string *filename* = "bla.xml" ) [virtual]

Load (cannot use serializer at this level!)

Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.6.2.6 void Gruppe22.Client.ActorView.PlayNowOrAfterMove ( Backend.Activity *activity*, bool *locked* = false )

6.6.2.7 override void Gruppe22.Client.ActorView.ReadXml ( System.Xml.XmlReader *reader* ) [virtual]

Load object from XML-file

Parameter

<i>reader</i>	Load object from XML-stream
---------------	-----------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.6.2.8 override void Gruppe22.Client.ActorView.Save ( string *filename* = "bla.xml" ) [virtual]

Save (merely a shortcut to the serializer)

Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.6.2.9 void Gruppe22.Client.ActorView.Update ( GameTime *gametime* )

Parameter

<i>gametime</i>	
-----------------	--

6.6.2.10 override void Gruppe22.Client.ActorView.WriteXml ( System.Xml.XmlWriter *writer* ) [virtual]

Dump object to XML-file

## Parameter

<i>writer</i>	Write object to XML-stream
---------------	----------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

### 6.6.3 Dokumentation der Property's

6.6.3.1 **Backend.Activity** [Gruppe22.Client.ActorView.activity](#) [get], [set]

6.6.3.2 **Rectangle** [Gruppe22.Client.ActorView.animationRect](#) [get]

6.6.3.3 **Texture2D** [Gruppe22.Client.ActorView.animationTexture](#) [get]

6.6.3.4 **Backend.Direction** [Gruppe22.Client.ActorView.cacheDir](#) [get], [set]

6.6.3.5 **Backend.Coords** [Gruppe22.Client.ActorView.cacheTarget](#) [set]

6.6.3.6 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.cropX](#) [get], [set]

6.6.3.7 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.cropY](#) [get], [set]

6.6.3.8 **Backend.Direction** [Gruppe22.Client.ActorView.direction](#) [get], [set]

6.6.3.9 **MapEffect** [Gruppe22.Client.ActorView.effect](#) [get], [set]

6.6.3.10 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.id](#) [get]

6.6.3.11 **bool** [Gruppe22.Client.ActorView.isMoving](#) [get]

6.6.3.12 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.offsetX](#) [get], [set]

6.6.3.13 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.offsetY](#) [get]

6.6.3.14 **Backend.Coords** [Gruppe22.Client.ActorView.position](#) [get], [set]

6.6.3.15 **int** [Gruppe22.Client.ActorView.speed](#) [get], [set]

6.6.3.16 **Backend.Coords** [Gruppe22.Client.ActorView.target](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[ActorView.cs](#)

## 6.7 [Gruppe22.Backend.BombTile](#) Klassenreferenz

Klassendiagramm für [Gruppe22.Backend.BombTile](#):

### Öffentliche Methoden

- [BombTile](#) (object [parent](#))



## Weitere Geerbte Elemente

### 6.7.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.7.1.1 Gruppe22.Backend.BombTile.BombTile ( object *parent* )

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[BombTile.cs](#)

## 6.8 Gruppe22.Client.Button Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Button:

### Öffentliche Methoden

- override bool [OnMouseDown](#) (int button)
- override bool [OnKeyDown](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was up and is now down*
- override void [HandleEvent](#) (bool downstream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)
- override void [Show](#) ()
- override void [Hide](#) ()
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- override void [Dispose](#) ()
- [Button](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, string [normal](#), string active, string pressed, int id)  
*Create a button using a bitmap*
- [Button](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, string label, int id, bool staydown=false)  
*Create a button using a text label*

### Propertys

- override bool [canFocus](#) [get]
- bool [stayDown](#) [get, set]  
*True if the button should stay down*
- bool [hidden](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.8.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.8.1.1 Gruppe22.Client.Button.Button ( [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, string *normal*, string *active*, string *pressed*, int *id* )

Create a button using a bitmap

## Parameter

<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	
<i>button</i>	
<i>bpressed</i>	
<i>bmouseon</i>	

6.8.1.2 **Gruppe22.Client.Button.Button** ( **Backend.IHandleEvent** *parent*, **SpriteBatch** *spriteBatch*, **ContentManager** *content*, **Rectangle** *displayRect*, **string** *label*, **int** *id*, **bool** *staydown* = **false** )

Create a button using a text label

## Parameter

<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	
<i>button</i>	
<i>bpressed</i>	
<i>bmouseon</i>	

## 6.8.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.8.2.1 **override void Gruppe22.Client.Button.Dispose** ( ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.2 **override void Gruppe22.Client.Button.Draw** ( **GameTime** *gameTime* ) [virtual]

## Parameter

<i>spriteBatch</i>	
--------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.3 **override void Gruppe22.Client.Button.HandleEvent** ( **bool** *downstream*, **Backend.Events** *eventID*, **params** **object**[] *data* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.4 **override void Gruppe22.Client.Button.Hide** ( ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.5 **override bool Gruppe22.Client.Button.OnKeyDown** ( **Keys** *k* ) [virtual]

Called whenever a key was up and is now down

## Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.6 override bool Gruppe22.Client.Button.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.8.2.7 override void Gruppe22.Client.Button.Show ( ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.8.3 Dokumentation der Property's

6.8.3.1 override bool Gruppe22.Client.Button.canFocus [get]

6.8.3.2 bool Gruppe22.Client.Button.hidden [get], [set]

6.8.3.3 bool Gruppe22.Client.Button.stayDown [get], [set]

True if the button should stay down

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Button.cs](#)

## 6.9 Gruppe22.Client.Camera Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- void [Move](#) (Vector2 amount)  
*Move the [Camera](#) by a specified amount vertically and horizontally*
- void [ResetCenter](#) (Vector2 center)
- [Camera](#) (Vector2 center)

### Property's

- float [zoom](#) [get, set]  
*Get or set the camera's zoom level*
- float [rotate](#) [get, set]
- Vector2 [position](#) [get, set]  
*Get or set the camera's position*
- Matrix [matrix](#) [get]  
*Get a transformation matrix moving a camera to the specified position and zoom level*

### 6.9.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.9.1.1 Gruppe22.Client.Camera.Camera ( Vector2 center )

### 6.9.2 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.9.2.1 void Gruppe22.Client.Camera.Move ( Vector2 amount )

Move the [Camera](#) by a specified amount vertically and horizontally

Parameter

<i>amount</i>	The number of pixels to move the camera
---------------	---

#### 6.9.2.2 void Gruppe22.Client.Camera.ResetCenter ( Vector2 center )

### 6.9.3 Dokumentation der Property's

#### 6.9.3.1 Matrix Gruppe22.Client.Camera.matrix [get]

Get a transformation matrix moving a camera to the specified position and zoom level

Parameter

<i>_graphics</i>	The device to use for calculating the matrix
------------------	--

Rückgabe

#### 6.9.3.2 Vector2 Gruppe22.Client.Camera.position [get], [set]

Get or set the camera's position

#### 6.9.3.3 float Gruppe22.Client.Camera.rotate [get], [set]

#### 6.9.3.4 float Gruppe22.Client.Camera.zoom [get], [set]

Get or set the camera's zoom level

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[Camera.cs](#)

## 6.10 Gruppe22.Client.CharacterWindow Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.CharacterWindow:

### Öffentliche Methoden

- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)

- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- [CharacterWindow](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor)  
*Constructor*

### Geschützte Attribute

- SpriteFont [\\_font](#) = null

### Propertys

- uint [page](#) [get, set]

## 6.10.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.10.1.1 [Gruppe22.Client.CharacterWindow.CharacterWindow](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor )

Constructor

## 6.10.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.10.2.1 override void [Gruppe22.Client.CharacterWindow.Draw](#) ( GameTime gameTime ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.10.2.2 override void [Gruppe22.Client.CharacterWindow.HandleEvent](#) ( bool DownStream, [Backend.Events](#) eventId, params object[] data ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.10.2.3 override bool [Gruppe22.Client.CharacterWindow.OnMouseDown](#) ( int button ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

## 6.10.3 Dokumentation der Datenelemente

- 6.10.3.1 SpriteFont [Gruppe22.Client.CharacterWindow.\\_font](#) = null [protected]

## 6.10.4 Dokumentation der Propertys

#### 6.10.4.1 uint Gruppe22.Client.CharacterWindow.page [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/CharacterWindow.cs

## 6.11 Gruppe22.Client.Chat Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Chat:

### Öffentliche Methoden

- override void [AddLine](#) (string text, object color=null)  
*Add a line of text to output (requires implementation in children)*
- override void [Update](#) (GameTime gameTime)
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- override bool [OnKeyDown](#) (Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys k)
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)
- [Chat](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, bool hasBorder=true, bool center=false)

### Propertys

- override bool [focus](#) [get, set]

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.11.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.11.1.1 Gruppe22.Client.Chat.Chat ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, bool hasBorder=true, bool center=false )

#### 6.11.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.11.2.1 override void Gruppe22.Client.Chat.AddLine ( string text, object color=null ) [virtual]

Add a line of text to output (requires implementation in children)

Parameter

<i>text</i>	
<i>color</i>	

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TextOutput](#).

- 6.11.2.2 override void Gruppe22.Client.Chat.Draw ( GameTime gameTime ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.11.2.3 `override void Gruppe22.Client.Chat.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data ) [virtual]`

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.11.2.4 `override bool Gruppe22.Client.Chat.OnKeyDown ( Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys k )`

6.11.2.5 `override bool Gruppe22.Client.Chat.OnMouseDown ( int button ) [virtual]`

Called when a mouse button changes from up to down

## Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.11.2.6 `override void Gruppe22.Client.Chat.Update ( GameTime gameTime ) [virtual]`

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

## 6.11.3 Dokumentation der Propertys

6.11.3.1 `override bool Gruppe22.Client.Chat.focus [get], [set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/[Chat.cs](#)

## 6.12 Gruppe22.Backend.CheckpointTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.CheckpointTile:

### Öffentliche Methoden

- [CheckpointTile](#) (object [parent](#), bool [visited](#), int [bonuslife](#))
- override void [Save](#) (System.Xml.XmlWriter xmlw)

### Propertys

- bool [visited](#) [get, set]
- int [bonuslife](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.12.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.12.1.1 `Gruppe22.Backend.CheckpointTile.CheckpointTile ( object parent, bool visited, int bonuslife )`

### 6.12.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.12.2.1 `override void Gruppe22.Backend.CheckpointTile.Save ( System.Xml.XmlWriter xmlw )`

### 6.12.3 Dokumentation der Propertys

6.12.3.1 `int Gruppe22.Backend.CheckpointTile.bonuslife [get], [set]`

6.12.3.2 `bool Gruppe22.Backend.CheckpointTile.visited [get], [set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/CheckpointTile.cs`

## 6.13 DungeonServer.ClientData Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- `ClientData` (NetConnection connection, short id)
- `ClientData` (short id)

### Öffentliche, statische Methoden

- static short `GetFreeID` (IDictionary< IPEndPoint, `ClientData` > clients)

### Propertys

- short `ID` [get, set]
- NetConnection `Connection` [get, set]

### 6.13.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.13.1.1 `DungeonServer.ClientData.ClientData ( NetConnection connection, short id )`

6.13.1.2 `DungeonServer.ClientData.ClientData ( short id )`

### 6.13.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.13.2.1 `static short DungeonServer.ClientData.GetFreeID ( IDictionary< IPEndPoint, ClientData > clients ) [static]`

### 6.13.3 Dokumentation der Propertys

6.13.3.1 `NetConnection DungeonServer.ClientData.Connection [get], [set]`

6.13.3.2 `short DungeonServer.ClientData.ID [get], [set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:



- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/[ClientData.cs](#)

## 6.14 Gruppe22.Client.ClientData Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- [ClientData](#) (NetConnection connection, short id)
- [ClientData](#) (short id)

### Öffentliche, statische Methoden

- static short [GetFreeID](#) (IDictionary< IPEndPoint, [ClientData](#) > clients)

### Propertyys

- short [ID](#) [get, set]
- NetConnection [Connection](#) [get, set]

#### 6.14.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.14.1.1 Gruppe22.Client.ClientData.ClientData ( NetConnection *connection*, short *id* )

6.14.1.2 Gruppe22.Client.ClientData.ClientData ( short *id* )

#### 6.14.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.14.2.1 static short Gruppe22.Client.ClientData.GetFreeID ( IDictionary< IPEndPoint, [ClientData](#) > *clients* ) [static]

#### 6.14.3 Dokumentation der Propertyys

6.14.3.1 NetConnection Gruppe22.Client.ClientData.Connection [get], [set]

6.14.3.2 short Gruppe22.Client.ClientData.ID [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[ClientData.cs](#)

## 6.15 Gruppe22.Backend.Coords Klassenreferenz

A two dimensional coordinate

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Coords:

### Öffentliche Methoden

- int [DistanceFrom](#) ([Coords](#) coords)
- int [DistanceFrom](#) (int x, int y)
- override int [GetHashCode](#) ()

- override bool [Equals](#) (object obj)
- override string [ToString](#) ()
- [Coords](#) (int [x](#)=-1, int [y](#)=-1)  
*Creates a new two dimensional point*
- [Coords](#) (Vector2 [vector](#))
- bool [Equals](#) ([Coords](#) other)
- int [CompareTo](#) ([Coords](#) other)
- int [CompareTo](#) (int other)

## Öffentliche, statische Methoden

- static [Coords](#) [operator+](#) ([Coords](#) c1, [Backend.Cords](#) c2)
- static bool [operator!=](#) ([Coords](#) c1, [Backend.Cords](#) c2)
- static bool [operator==](#) ([Coords](#) c1, [Backend.Cords](#) c2)

## Propertys

- int [x](#) [get, set]  
*Current x coordinate*
- int [y](#) [get, set]  
*Current y coordinate*
- Vector2 [vector](#) [get, set]
- static [Coords](#) [Zero](#) [get]

### 6.15.1 Ausführliche Beschreibung

A two dimensional coordinate

### 6.15.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.15.2.1 Gruppe22.Backend.Cords.Cords ( int [x](#) = -1, int [y](#) = -1 )

Creates a new two dimensional point

Parameter

<a href="#">x</a>	X-coordinate (default:-1)
<a href="#">y</a>	Y-coordinate (default:-1)

#### 6.15.2.2 Gruppe22.Backend.Cords.Cords ( Vector2 [vector](#) )

### 6.15.3 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.15.3.1 int Gruppe22.Backend.Cords.CompareTo ( [Coords](#) *other* )

#### 6.15.3.2 int Gruppe22.Backend.Cords.CompareTo ( int *other* )

#### 6.15.3.3 int Gruppe22.Backend.Cords.DistanceFrom ( [Coords](#) *coords* )

#### 6.15.3.4 int Gruppe22.Backend.Cords.DistanceFrom ( int *x*, int *y* )

#### 6.15.3.5 override bool Gruppe22.Backend.Cords.Equals ( object *obj* )

6.15.3.6 `bool` Gruppe22.Backend.Coords.Equals ( `Coords other` )

6.15.3.7 `override int` Gruppe22.Backend.Coords.GetHashCode ( )

6.15.3.8 `static bool` Gruppe22.Backend.Coords.operator!= ( `Coords c1`, `Backend.Coords c2` ) [static]

6.15.3.9 `static Coords` Gruppe22.Backend.Coords.operator+ ( `Coords c1`, `Backend.Coords c2` ) [static]

6.15.3.10 `static bool` Gruppe22.Backend.Coords.operator== ( `Coords c1`, `Backend.Coords c2` ) [static]

6.15.3.11 `override string` Gruppe22.Backend.Coords.ToString ( )

## 6.15.4 Dokumentation der Propertys

6.15.4.1 `Vector2` Gruppe22.Backend.Coords.vector [get], [set]

6.15.4.2 `int` Gruppe22.Backend.Coords.x [get], [set]

Current x coordinate

6.15.4.3 `int` Gruppe22.Backend.Coords.y [get], [set]

Current y coordinate

6.15.4.4 `Coords` Gruppe22.Backend.Coords.Zero [static], [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/[Helpers.cs](#)

## 6.16 Gruppe22.Client.CreateXMLFiles Klassenreferenz

### Öffentliche, statische Methoden

- `static async Task` [CreateXML](#) (`Mainmap _map`, `Camera _camera`, `ContentManager _content`)
- `static void` [CreateActor](#) (`Mainmap _map`, `ContentManager _content`, `Camera _camera`, `string character=""`)
- `static void` [CreateWalls](#) (`ContentManager _content`, `string name`)
- `static void` [CreateFloor](#) (`ContentManager _content`, `string name`)
- `static void` [CreateMix](#) (`ContentManager _content`)

### 6.16.1 Dokumentation der Elementfunktionen

6.16.1.1 `static void` Gruppe22.Client.CreateXMLFiles.CreateActor ( `Mainmap _map`, `ContentManager _content`, `Camera _camera`, `string character = ""` ) [static]

6.16.1.2 `static void` Gruppe22.Client.CreateXMLFiles.CreateFloor ( `ContentManager _content`, `string name` ) [static]

6.16.1.3 `static void` Gruppe22.Client.CreateXMLFiles.CreateMix ( `ContentManager _content` ) [static]

6.16.1.4 `static void` Gruppe22.Client.CreateXMLFiles.CreateWalls ( `ContentManager _content`, `string name` ) [static]

6.16.1.5 `static async Task Gruppe22.Client.CreateXMLFiles.CreateXML ( Mainmap _map, Camera _camera, ContentManager _content ) [static]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[CreateXMLFiles.cs](#)

## 6.17 Gruppe22.Client.Dialog Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Dialog:

### Öffentliche Methoden

- [Dialog](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, [Backend.Actor](#) actor)

*Constructor*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.17.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.17.1.1 `Gruppe22.Client.Dialog.Dialog ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, Backend.Actor actor )`

Constructor

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Dialog.cs](#)

## 6.18 Gruppe22.Backend.DoorTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.DoorTile:

### Öffentliche Methoden

- [DoorTile](#) (object [parent](#), bool locked=true, int [key](#)=0)
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)

*Abstract method to save a tile in a XML file*

### Propertys

- bool [open](#) [get, set]  
*Whether the door is open*
- int [key](#) [get, set]  
*ID of key used to open door; 0 for no key*
- new [WallType](#) [type](#) [get]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.18.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.18.1.1 `Gruppe22.Backend.DoorTile.DoorTile ( object parent, bool locked = true, int key = 0 )`

### 6.18.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.18.2.1 `override void Gruppe22.Backend.DoorTile.Save ( XmlWriter xmlw ) [virtual]`

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.18.3 Dokumentation der Propertys

6.18.3.1 `int Gruppe22.Backend.DoorTile.key [get], [set]`

ID of key used to open door; 0 for no key

6.18.3.2 `bool Gruppe22.Backend.DoorTile.open [get], [set]`

Whether the door is open

6.18.3.3 `new WallType Gruppe22.Backend.DoorTile.type [get]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/DoorTile.cs`

## 6.19 Gruppe22.Backend.Enemy Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Enemy:

## Öffentliche Methoden

- void [AssignSkillsAndAbilities](#) ()
- [Enemy](#) (ContentManager content, int [health](#)=-1, int [armour](#)=-1, int [damage](#)=-1, int [maxHealth](#)=-1, string [name](#)="", Random [r](#)=null, int [level](#)=1)

*Constructor*

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.19.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.19.1.1 `Gruppe22.Backend.Enemy.Enemy ( ContentManager content, int health = -1, int armour = -1, int damage = -1, int maxHealth = -1, string name = " ", Random r = null, int level = 1 )`

Constructor

## 6.19.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.19.2.1 `void Gruppe22.Backend.Enemy.AssignSkillsAndAbilities ( )`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Enemy.cs`

## 6.20 Gruppe22.Backend.Exit Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- `Exit (Coords from, string fromRoom, Backend.Coords to=null, string toRoom="")`

### Propertys

- `Backend.Coords from [get]`
- `Backend.Coords to [get]`
- `string fromRoom [get]`
- `string toRoom [get]`

### 6.20.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.20.1.1 `Gruppe22.Backend.Exit.Exit ( Coords from, string fromRoom, Backend.Coords to = null, string toRoom = " " )`

### 6.20.2 Dokumentation der Propertys

6.20.2.1 `Backend.Coords Gruppe22.Backend.Exit.from [get]`

6.20.2.2 `string Gruppe22.Backend.Exit.fromRoom [get]`

6.20.2.3 `Backend.Coords Gruppe22.Backend.Exit.to [get]`

6.20.2.4 `string Gruppe22.Backend.Exit.toRoom [get]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Map.cs`

## 6.21 Gruppe22.Client.FileDialog Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.FileDialog:

## Öffentliche Methoden

- [FileDialog](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect)

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.21.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.21.1.1 [Gruppe22.Client.FileDialog.FileDialog](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect )

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[FileDialog.cs](#)

## 6.22 Gruppe22.Client.FloatNumber Klassenreferenz

## Öffentliche Methoden

- void [Draw](#) ()
- bool [Update](#) ([GameTime](#) gametime)
- [FloatNumber](#) ([ContentManager](#) content, [SpriteBatch](#) batch, [Backend.Coords](#) coords, string text, [Camera](#) camera, [Color](#) color, int counter=10, uint delay=0)
- [FloatNumber](#) ([ContentManager](#) content, [SpriteBatch](#) batch, [Backend.Coords](#) coords, string text, [Camera](#) camera)

## Propertys

- uint [delay](#) [get, set]

### 6.22.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.22.1.1 [Gruppe22.Client.FloatNumber.FloatNumber](#) ( [ContentManager](#) content, [SpriteBatch](#) batch, [Backend.Coords](#) coords, string text, [Camera](#) camera, [Color](#) color, int counter = 10, uint delay = 0 )
- 6.22.1.2 [Gruppe22.Client.FloatNumber.FloatNumber](#) ( [ContentManager](#) content, [SpriteBatch](#) batch, [Backend.Coords](#) coords, string text, [Camera](#) camera )

### 6.22.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.22.2.1 void [Gruppe22.Client.FloatNumber.Draw](#) ( )
- 6.22.2.2 bool [Gruppe22.Client.FloatNumber.Update](#) ( [GameTime](#) gametime )

### 6.22.3 Dokumentation der Propertys

- 6.22.3.1 uint [Gruppe22.Client.FloatNumber.delay](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[Mainmap.cs](#)

## 6.23 Gruppe22.Backend.FloorTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.FloorTile:

### Öffentliche Methoden

- override void **Update** (GameTime gameTime)  
*Refresh tiles which do something (traps, enemies, NPCs)*
- void **Remove** (TileType type)  
*Remove all tiles of a specified type from overlay*
- void **Add** (Tile tile, bool update=false)  
*Add specified tile to overlay*
- void **Remove** (Tile tile)  
*Remove specified tile from overlay*
- **FloorTile** (object parent)  
*A empty constructor*
- **FloorTile** (object parent, Backend.Coords coords=null, bool canEnter=true)  
*A constructor adding a walltile to the overlay if the constructed tile is impassable*
- override void **Save** (XmlWriter xmlw)  
*Save the Floortile and every tile in it's overlay*
- void **Dispose** ()  
*Clean up Tile*

### Geschützte Attribute

- List< Tile > **\_overlay**  
*Fields displayed (and checked) on top of the current field*
- Backend.Coords **\_coords** = null  
*The Position of the tile*

### Propertys

- List< Tile > **overlay** [get, set]
- List< Actor > **actors** [get]
- List< Item > **items** [get]
- TrapTile **trap** [get]
- CheckpointTile **checkpoint** [get]
- TeleportTile **teleport** [get]
- Actor **firstActor** [get]
- ReservedTile **reserved** [get]
- DoorTile **door** [get]
- ItemTile **firstItem** [get]
- new Backend.Coords **coords** [get, set]
- bool **hasCheckpoint** [get]  
*Determine whether tile has a checkpoint on it*
- bool **canEnter** [get]  
*Determine whether tile can be entered*
- bool **hasWall** [get]  
*Determine whether tile has a wall on it*



- `WallType wallType` [get]
- `bool hasDoor` [get]  
*Determine whether tile has a door on it*
- `int floorStyle` [get]  
*Determine whether tile has a special floor style (empty space, fire, water, road, grass, rocks, etc.)*
- `bool hasPlayer` [get]  
*Determine whether a player is standing on the current tile*
- `bool hasNPC` [get]  
*Determine whether an enemy is standing on the current tile*
- `bool hasEnemy` [get]  
*Determine whether an enemy is standing on the current tile*
- `bool hasTeleport` [get]  
*Determine whether the current tile contains a teleporter*
- `bool hasTrap` [get]  
*Determine whether the current tile has a trap on it*
- `bool hasTreasure` [get]  
*Determine whether there is a treasure on the current tile*
- `bool visible` [get, set]
- `bool hasTarget` [get]  
*Determine whether the current tile is the 'end' of the game*

## 6.23.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

### 6.23.1.1 Gruppe22.Backend.FloorTile.FloorTile ( object parent )

A empty constructor

### 6.23.1.2 Gruppe22.Backend.FloorTile.FloorTile ( object parent, Backend.Coords coords = null, bool canEnter = true )

A constructor adding a walltile to the overlay if the constructed tile is impassable

## 6.23.2 Dokumentation der Elementfunktionen

### 6.23.2.1 void Gruppe22.Backend.FloorTile.Add ( Tile tile, bool update = false )

Add specified tile to overlay

Parameter

<i>tile</i>	
-------------	--

### 6.23.2.2 void Gruppe22.Backend.FloorTile.Dispose ( )

Clean up `Tile`

### 6.23.2.3 void Gruppe22.Backend.FloorTile.Remove ( TileType type )

Remove all tiles of a specified type from overlay

## Parameter

<i>type</i>	
-------------	--

6.23.2.4 void Gruppe22.Backend.FloorTile.Remove ( Tile *tile* )

Remove specified tile from overlay

## Parameter

<i>tile</i>	
-------------	--

6.23.2.5 override void Gruppe22.Backend.FloorTile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Save the Floortile and every tile in it's overlay

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

6.23.2.6 override void Gruppe22.Backend.FloorTile.Update ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

Refresh tiles which do something (traps, enemies, NPCs)

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

## 6.23.3 Dokumentation der Datenelemente

## 6.23.3.1 Backend.Coords Gruppe22.Backend.FloorTile.\_coords = null [protected]

The Position of the tile

## 6.23.3.2 List&lt;Tile&gt; Gruppe22.Backend.FloorTile.\_overlay [protected]

Fields displayed (and checked) on top of the current field

## 6.23.4 Dokumentation der Propertys

## 6.23.4.1 List&lt;Actor&gt; Gruppe22.Backend.FloorTile.actors [get]

## 6.23.4.2 bool Gruppe22.Backend.FloorTile.canEnter [get]

Determine whether tile can be entered

## 6.23.4.3 CheckpointTile Gruppe22.Backend.FloorTile.checkpoint [get]

## 6.23.4.4 new Backend.Coords Gruppe22.Backend.FloorTile.coords [get], [set]

## 6.23.4.5 DoorTile Gruppe22.Backend.FloorTile.door [get]

## 6.23.4.6 Actor Gruppe22.Backend.FloorTile.firstActor [get]

6.23.4.7 `ItemTile` Gruppe22.Backend.FloorTile.firstItem [get]

6.23.4.8 `int` Gruppe22.Backend.FloorTile.floorStyle [get]

Determine whether tile has a special floor style (empty space, fire, water, road, grass, rocks, etc.)

6.23.4.9 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasCheckpoint [get]

Determine whether tile has a checkpoint on it

6.23.4.10 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasDoor [get]

Determine whether tile has a door on it

6.23.4.11 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasEnemy [get]

Determine whether an enemy is standing on the current tile

6.23.4.12 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasNPC [get]

Determine whether an enemy is standing on the current tile

6.23.4.13 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasPlayer [get]

Determine whether a player is standing on the current tile

6.23.4.14 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasTarget [get]

Determine whether the current tile is the 'end' of the game

6.23.4.15 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasTeleport [get]

Determine whether the current tile contains a teleporter

6.23.4.16 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasTrap [get]

Determine whether the current tile has a trap on it

6.23.4.17 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasTreasure [get]

Determine whether there is a treasure on the current tile

6.23.4.18 `bool` Gruppe22.Backend.FloorTile.hasWall [get]

Determine whether tile has a wall on it

- 6.23.4.19 `List<Item> Gruppe22.Backend.FloorTile.items` `[get]`
- 6.23.4.20 `List<Tile> Gruppe22.Backend.FloorTile.overlay` `[get], [set]`
- 6.23.4.21 `ReservedTile Gruppe22.Backend.FloorTile.reserved` `[get]`
- 6.23.4.22 `TeleportTile Gruppe22.Backend.FloorTile.teleport` `[get]`
- 6.23.4.23 `TrapTile Gruppe22.Backend.FloorTile.trap` `[get]`
- 6.23.4.24 `bool Gruppe22.Backend.FloorTile.visible` `[get], [set]`
- 6.23.4.25 `WallType Gruppe22.Backend.FloorTile.wallType` `[get]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/FloorTile.cs`

## 6.24 Gruppe22.Backend.GameLogic Klassenreferenz

Handle game logic

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.GameLogic:

### Öffentliche Methoden

- override void `HandleEvent` (bool DownStream, `Events` eventID, params object[] data)  
*Handle events from UIElements and/or backend objects*
- void `ConnectRooms` (List< `Generator` > rooms=null, int From=0, `Direction` exit=Direction.None, int rooms-PerRow=0)
- void `ConnectRecursive` (List< `Generator` > rooms, int id, List< int > visited=null)
- void `ShowMessage` (string message="")  
*A text displayed if the player died*
- void `GenerateMaps` ()  
*Generate three levels consisting of multiple rooms each and save them to xml files*

### Geschützte Methoden

- override void `Initialize` ()  
*Set up the (non visible) objects of the game*
- void `_CombatDamage` (int attacker, int defender)  
*methode to evaluate the damage in a combat between two actors*
- void `_TrapDamage` (`Coords` target)  
*methode to evaluate the damage a trap deals to an actor walking over it or stands on raising trap*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.24.1 Ausführliche Beschreibung

Handle game logic

## 6.24.2 Dokumentation der Elementfunktionen

### 6.24.2.1 void Gruppe22.Backend.GameLogic.\_CombatDamage ( int *attacker*, int *defender* ) [protected]

methode to evaluate the damage in a combat between two actors

Parameter

<i>attacker</i>	the attacking actor
<i>defender</i>	the attacked actor

### 6.24.2.2 void Gruppe22.Backend.GameLogic.\_TrapDamage ( Coords *target* ) [protected]

methode to evaluate the damage a trap deals to an actor walking over it or stands on raising trap

Parameter

<i>target</i>	<a href="#">Coords</a> of the actor which walked over the trap
---------------	--

### 6.24.2.3 void Gruppe22.Backend.GameLogic.ConnectRecursive ( List< Generator > *rooms*, int *id*, List< int > *visited* = null )

### 6.24.2.4 void Gruppe22.Backend.GameLogic.ConnectRooms ( List< Generator > *rooms* = null, int *From* = 0, Direction *exit* = Direction.None, int *roomsPerRow* = 0 )

### 6.24.2.5 void Gruppe22.Backend.GameLogic.GenerateMaps ( )

Generate three levels consisting of multiple rooms each and save them to xml files

### 6.24.2.6 override void Gruppe22.Backend.GameLogic.HandleEvent ( bool *DownStream*, Events *eventID*, params object[] *data* )

Handle events from UIElements and/or backend objects

Parameter

<i>sender</i>	
<i>eventID</i>	
<i>data</i>	

### 6.24.2.7 override void Gruppe22.Backend.GameLogic.Initialize ( ) [protected]

Set up the (non visible) objects of the game

### 6.24.2.8 void Gruppe22.Backend.GameLogic.ShowMessage ( string *message* = " " )

A text displayed if the player died

Parameter

<i>message</i>	
----------------	--

<i>title</i>	
--------------	--

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/[GameLogic.cs](#)

## 6.25 Gruppe22.Client.GameWin Klassenreferenz

Handle all UI related operations of the game

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.GameWin:

### Öffentliche Methoden

- bool [OnKeyDown](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was up and is now down*
- bool [OnKeyUp](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was down and is now up*
- bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- bool [OnMouseUp](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from down to up*
- bool [OnMouseHeld](#) (int button)
- bool [OnKeyHeld](#) (Keys k)
- virtual void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)  
*Handle events from UIElements and/or backend objects*
- void [ShowMenu](#) ()  
*Display Main [Menu](#)*
- void [ShowCharacterWindow](#) ([Backend.Actor](#) actor, uint page=0)
- void [ShowLANWindow](#) ()
- void [ShowShopWindow](#) ([Backend.Actor](#) actor1, [Backend.Actor](#) actor2)
- void [ShowEndGame](#) (string message="You have failed in your mission. Better luck next time.", string title="Game over!")  
*A text displayed if the player died*
- void [ShowAbout](#) ()  
*Setup and display a window containing credits*
- void [wc\\_DownloadProgressChanged](#) (object sender, DownloadProgressChangedEventArgs e)  
*Display download progress in the UI*
- async void [wc\\_DownloadFileCompleted](#) (object sender, System.ComponentModel.AsyncCompletedEventArgs e)  
*Fired when a download is complete*
- [GameWin](#) ()  
*Constructor*

## Geschützte Methoden

- override void **Initialize** ()  
*Set up the (non visible) objects of the game*
- void **SetupGame** ()
- override void **LoadContent** ()  
*Cache Content*
- override void **Update** (GameTime gameTime)  
*Allows the game to run logic such as updating the world, checking for collisions, gathering input, and playing audio.*
- override void **Draw** (GameTime gameTime)  
*This is called when the game should draw itself.*
- override void **UnloadContent** ()  
*Unload all managed content which has not been disposed of elsewhere*
- void **\_AddMessage** (string s)  
*Add text to status box*
- void **\_RemoveHealth** ()  
*Indicate damage done to player*
- void **\_AddHealth** ()  
*Indicate health regained by potions*

## Geschützte Attribute

- GraphicsDeviceManager **\_graphics** = null  
*Central Output device*
- SpriteBatch **\_spriteBatch** = null  
*Central Sprite drawing algorithm*
- int **\_deadcounter** = -1  
*Count deads of player to load checkpoint or show gameover*
- int **\_mouseWheel** = 0  
*Current mousewheel position (used to calculate changes)*
- bool **\_dragging** = false  
*Whether the user is currently dragging something*
- Vector2 **\_mousepos** = Vector2.Zero  
*Current position of mouse on screen*
- List< **UIElement** > **\_interfaceElements** = null  
*A list of all elements displayed on screen*
- **UIElement** **\_focus** = null  
*The focussed element (to which input is passed)*
- **Backend.Map** **\_map1** = null  
*Internal storage for Player 1*
- **Backend.Map** **\_map2** = null  
*Internal storage for Player 2*
- **Backend.GameStatus** **\_status** = Backend.GameStatus.Running  
*Whether the game is paused (for menus etc.)*
- Queue< string > **\_files2fetch**  
*A list of files to download*
- Song **\_backMusic**
- **Backend.GameStatus** **\_prevState**  
*Previous state (to reset after all files are downloaded)*
- bool **\_updating** = false  
*True if update cycle is in progress (to prevent simultaneous changes)*

- `bool _drawing = false`  
*True if currently drawing (to prevent superfluous redraws)*
- `Color _backgroundcolor`  
*Current background color (used to indicate healing or damage)*
- `SpriteFont _font`  
*A spritefont used to display information on screen*
- `Mainmap _mainmap1 = null`  
*The main map used for player 1*
- `Minimap _minimap1 = null`  
*A minimap*
- `TextOutput _statusbox = null`  
*The statusbox listing all messages / events*
- `Orb _health = null`
- `Orb _mana = null`
- `Toolbar _toolbar = null`
- `StateToEvent _events = null`  
*Change-based handling of events (i.e. keyup/keydown) instead of status based ("Is key pressed?")*
- `Random r = null`  
*Random number generator*
- `List< SoundEffect > soundEffects = null`  
*List of all sounds using in the Game*
- `string _downloading = ""`
- `NetPlayer _network = null`

### 6.25.1 Ausführliche Beschreibung

Handle all UI related operations of the game

### 6.25.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.25.2.1 Gruppe22.Client.GameWin.GameWin ( )

Constructor

### 6.25.3 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.25.3.1 void Gruppe22.Client.GameWin.\_AddHealth ( ) [protected]

Indicate health regained by potions

#### 6.25.3.2 void Gruppe22.Client.GameWin.\_AddMessage ( string s ) [protected]

Add text to status box

Parameter

s	
---	--

#### 6.25.3.3 void Gruppe22.Client.GameWin.\_RemoveHealth ( ) [protected]

Indicate damage done to player



6.25.3.4 override void Gruppe22.Client.GameWin.Draw ( gameTime *gameTime* ) [protected]

This is called when the game should draw itself.

## Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

**6.25.3.5** `virtual void Gruppe22.Client.GameWin.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data ) [virtual]`

Handle events from UIElements and/or backend objects

## Parameter

<i>sender</i>	
<i>eventID</i>	
<i>data</i>	

**6.25.3.6** `override void Gruppe22.Client.GameWin.Initialize ( ) [protected]`

Set up the (non visible) objects of the game

**6.25.3.7** `override void Gruppe22.Client.GameWin.LoadContent ( ) [protected]`

Cache Content

**6.25.3.8** `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnKeyDown ( Keys k )`

Called whenever a key was up and is now down

## Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

**6.25.3.9** `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnKeyHeld ( Keys k )`

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

**6.25.3.10** `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnKeyUp ( Keys k )`

Called whenever a key was down and is now up

## Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

**6.25.3.11** `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnMouseDown ( int button )`

Called when a mouse button changes from up to down

## Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

6.25.3.12 `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnMouseHeld ( int button )`

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

6.25.3.13 `bool Gruppe22.Client.GameWin.OnMouseUp ( int button )`

Called when a mouse button changes from down to up

## Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

6.25.3.14 `void Gruppe22.Client.GameWin.SetupGame ( )` [protected]

6.25.3.15 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowAbout ( )`

Setup and display a window containing credits

6.25.3.16 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowCharacterWindow ( Backend.Actor actor, uint page = 0 )`

6.25.3.17 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowEndGame ( string message =  
"You have failed in your mission. Better luck next time.",  
string title = "Game over!" )`

A text displayed if the player died

## Parameter

<i>message</i>	
<i>title</i>	

6.25.3.18 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowLANWindow ( )`

6.25.3.19 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowMenu ( )`

Display Main [Menu](#)

6.25.3.20 `void Gruppe22.Client.GameWin.ShowShopWindow ( Backend.Actor actor1, Backend.Actor actor2 )`

6.25.3.21 `override void Gruppe22.Client.GameWin.UnloadContent ( )` [protected]

Unload all managed content which has not been disposed of elsewhere

6.25.3.22 `override void Gruppe22.Client.GameWin.Update ( GameTime gameTime )` [protected]

Allows the game to run logic such as updating the world, checking for collisions, gathering input, and playing audio.

## Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

6.25.3.23 `async void Gruppe22.Client.GameWin.wc_DownloadFileCompleted ( object sender, System.ComponentModel.AsyncCompletedEventArgs e )`

Fired when a download is complete

## Parameter

<i>sender</i>	The source of the event
<i>e</i>	Event data

6.25.3.24 `void Gruppe22.Client.GameWin.wc_DownloadProgressChanged ( object sender, DownloadProgressChangedEventArgs e )`

Display download progress in the UI

## Parameter

<i>sender</i>	The source of the event
<i>e</i>	Event data

## 6.25.4 Dokumentation der Datenelemente

6.25.4.1 `Color Gruppe22.Client.GameWin._backgroundcolor` [protected]

Current background color (used to indicate healing or damage)

6.25.4.2 `Song Gruppe22.Client.GameWin._backMusic` [protected]

6.25.4.3 `int Gruppe22.Client.GameWin._deadcounter = -1` [protected]

Count deads of player to load checkpoint or show gameover

6.25.4.4 `string Gruppe22.Client.GameWin._downloading = ""` [protected]

6.25.4.5 `bool Gruppe22.Client.GameWin._dragging = false` [protected]

Whether the user is currently dragging something

6.25.4.6 `bool Gruppe22.Client.GameWin._drawing = false` [protected]

True if currently drawing (to prevent superfluous redraws)

6.25.4.7 `StateToEvent Gruppe22.Client.GameWin._events = null` [protected]

Change-based handling of events (i.e. keyup/keydown) instead of status based ("Is key pressed?")

6.25.4.8 `Queue<string> Gruppe22.Client.GameWin._files2fetch` [protected]

A list of files to download

**6.25.4.9** **UIElement** Gruppe22.Client.GameWin.\_focus = null [protected]

The focussed element (to which input is passed)

**6.25.4.10** **SpriteFont** Gruppe22.Client.GameWin.\_font [protected]

A spritefont used to display information on screen

**6.25.4.11** **GraphicsDeviceManager** Gruppe22.Client.GameWin.\_graphics = null [protected]

Central Output device

**6.25.4.12** **Orb** Gruppe22.Client.GameWin.\_health = null [protected]

**6.25.4.13** **List<UIElement>** Gruppe22.Client.GameWin.\_interfaceElements = null [protected]

A list of all elements displayed on screen

**6.25.4.14** **Mainmap** Gruppe22.Client.GameWin.\_mainmap1 = null [protected]

The main map used for player 1

**6.25.4.15** **Orb** Gruppe22.Client.GameWin.\_mana = null [protected]

**6.25.4.16** **Backend.Map** Gruppe22.Client.GameWin.\_map1 = null [protected]

Internal storage for Player 1

**6.25.4.17** **Backend.Map** Gruppe22.Client.GameWin.\_map2 = null [protected]

Internal storage for Player 2

**6.25.4.18** **Minimap** Gruppe22.Client.GameWin.\_minimap1 = null [protected]

A minimap

**6.25.4.19** **Vector2** Gruppe22.Client.GameWin.\_mousepos = Vector2.Zero [protected]

Current position of mouse on screen

**6.25.4.20** **int** Gruppe22.Client.GameWin.\_mouseWheel = 0 [protected]

Current mousewheel position (used to calculate changes)

**6.25.4.21** **NetPlayer** Gruppe22.Client.GameWin.\_network = null [protected]

**6.25.4.22** **Backend.GameStatus** Gruppe22.Client.GameWin.\_prevState [protected]

Previous state (to reset after all files are downloaded)

**6.25.4.23 SpriteBatch** `Gruppe22.Client.GameWin._spriteBatch = null` [protected]

Central Sprite drawing algorithm

**6.25.4.24 Backend.GameStatus** `Gruppe22.Client.GameWin._status = Backend.GameStatus.Running` [protected]

Whether the game is paused (for menus etc.)

**6.25.4.25 TextOutput** `Gruppe22.Client.GameWin._statusbox = null` [protected]

The statusbox listing all messages / events

**6.25.4.26 Toolbar** `Gruppe22.Client.GameWin._toolbar = null` [protected]

**6.25.4.27 bool** `Gruppe22.Client.GameWin._updating = false` [protected]

True if update cycle is in progress (to prevent simultaneous changes)

**6.25.4.28 Random** `Gruppe22.Client.GameWin.r = null` [protected]

Random number generator

**6.25.4.29 List<SoundEffect>** `Gruppe22.Client.GameWin.soundEffects = null` [protected]

List of all sounds using in the Game

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[GameWin.cs](#)

## 6.26 Gruppe22.Backend.GapTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.GapTile:

### Öffentliche Methoden

- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*
- [GapTile](#) (object [parent](#))

### Propertys

- int [style](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.26.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.26.1.1 Gruppe22.Backend.GapTile.GapTile ( object *parent* )

### 6.26.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.26.2.1 override void Gruppe22.Backend.GapTile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.26.3 Dokumentation der Property's

6.26.3.1 int Gruppe22.Backend.GapTile.style [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[GapTile.cs](#)

## 6.27 Gruppe22.Backend.Generator Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Generator:

### Öffentliche Methoden

- void [AddStairs](#) ([Coords](#) srcCoords, int targetRoom, [Backend.Cords](#) targetCoords, bool up)
- void [AddPlayer](#) ([Coords](#) pos)
- override void [Save](#) (string filename)  
*Write the current map to a file*
- void [AddEnemies](#) (int amount=-1)
- void [AddNPC](#) (int amount=-1)
- void [AddBoss](#) ()
- void [AddShop](#) ()
- void [AddCheckpoint](#) ()
- void [AddTarget](#) ([Coords](#) srcCoords)
- void [AddDoors](#) (int roomID=1, int maxRoom=3, List< [Exit](#) > doors=null)
- [Backend.Cords](#) [SuggestExit](#) ([Direction](#) dir)  
*Find an appropriate place to pu an exit on the map*
- void [ConnectTo](#) ([Coords](#) from, int Room, [Backend.Cords](#) to, bool isTeleport=false)  
*Add a doorway / stairway / teleporter to another room*
- bool [HasExit](#) ([Direction](#) dir)
- void [AddItems](#) (int amount=-1)
- void [ClearWalls](#) (int amount=-1)  
*Remove walls at random for more space*

- void [CleanupRoom](#) ()
- void [ClearMaze](#) ()  
*Create a grid of walls*
- void [AddTraps](#) (int amount=-1)
- void [GenerateMaze](#) ()  
*Create a new maze*
- bool [FromString](#) (string input, int roomID, int MaxRoom)
- [Generator](#) (ContentManager content, object parent, string pattern, int roomNr=1, int maxRoom=3, List< [Exit](#) > [exits](#)=null, Random rnd=null)
- void [GenerateDungeon](#) ()
- void [GenerateRoomName](#) ()
- void [DrawWalls](#) ()
- [Generator](#) (ContentManager content, object parent=null, int [width](#)=10, int [height](#)=10, bool generate=false, [Backend.Coords](#) playerPos=null, int roomNr=1, int maxRoom=3, Random rnd=null, string [dungeonname](#)="", int [level](#)=0, bool hasShop=false, bool hasNPC=false, bool hasBoss=false)  
*Create an empty map*

## Propertys

- bool [connected](#) [get, set]
- List< int > [connectedRooms](#) [get]
- new [Direction](#) [exits](#) [get]
- bool [hasStairs](#) [get]
- [Backend.Coords](#) [FindRoomForStairs](#) [get]
- [Direction](#) [blocked](#) [get]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.27.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.27.1.1 [Gruppe22.Backend.Generator.Generator](#) ( [ContentManager](#) *content*, *object parent*, *string pattern*, int *roomNr* = 1, int *maxRoom* = 3, List< [Exit](#) > *exits* = null, Random *rnd* = null )
- 6.27.1.2 [Gruppe22.Backend.Generator.Generator](#) ( [ContentManager](#) *content*, *object parent* = null, int *width* = 10, int *height* = 10, bool *generate* = false, [Backend.Coords](#) *playerPos* = null, int *roomNr* = 1, int *maxRoom* = 3, Random *rnd* = null, *string dungeonname* = " ", int *level* = 0, bool *hasShop* = false, bool *hasNPC* = false, bool *hasBoss* = false )

Create an empty map

Parameter

<i>width</i>	The width of the map
<i>height</i>	The height of the map

### 6.27.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.27.2.1 void [Gruppe22.Backend.Generator.AddBoss](#) ( )
- 6.27.2.2 void [Gruppe22.Backend.Generator.AddCheckpoint](#) ( )
- 6.27.2.3 void [Gruppe22.Backend.Generator.AddDoors](#) ( int *roomID* = 1, int *maxRoom* = 3, List< [Exit](#) > *doors* = null )



6.27.2.4 void Gruppe22.Backend.Generator.AddEnemies ( int *amount* = -1 )

6.27.2.5 void Gruppe22.Backend.Generator.AddItems ( int *amount* = -1 )

6.27.2.6 void Gruppe22.Backend.Generator.AddNPC ( int *amount* = -1 )

6.27.2.7 void Gruppe22.Backend.Generator.AddPlayer ( Coords *pos* )

6.27.2.8 void Gruppe22.Backend.Generator.AddShop ( )

6.27.2.9 void Gruppe22.Backend.Generator.AddStairs ( Coords *srcCoords*, int *targetRoom*, Backend.Coords *targetCoords*, bool *up* )

6.27.2.10 void Gruppe22.Backend.Generator.AddTarget ( Coords *srcCoords* )

6.27.2.11 void Gruppe22.Backend.Generator.AddTraps ( int *amount* = -1 )

6.27.2.12 void Gruppe22.Backend.Generator.CleanupRoom ( )

6.27.2.13 void Gruppe22.Backend.Generator.ClearMaze ( )

Create a grid of walls

6.27.2.14 void Gruppe22.Backend.Generator.ClearWalls ( int *amount* = -1 )

Remove walls at random for more space

Parameter

<i>amount</i>	Amount of walls to remove
---------------	---------------------------

6.27.2.15 void Gruppe22.Backend.Generator.ConnectTo ( Coords *from*, int *Room*, Backend.Coords *to*, bool *isTeleport* = false )

Add a doorway / stairway / teleporter to another room

Parameter

<i>from</i>	Coordinates in this room
<i>Room</i>	Unique ID of target room
<i>to</i>	Coordinates in target room

6.27.2.16 void Gruppe22.Backend.Generator.DrawWalls ( )

6.27.2.17 bool Gruppe22.Backend.Generator.FromString ( string *input*, int *roomId*, int *MaxRoom* )

6.27.2.18 void Gruppe22.Backend.Generator.GenerateDungeon ( )

6.27.2.19 void Gruppe22.Backend.Generator.GenerateMaze ( )

Create a new maze

## Parameter

<i>slow</i>	
-------------	--

6.27.2.20 void Gruppe22.Backend.Generator.GenerateRoomName ( )

6.27.2.21 bool Gruppe22.Backend.Generator.HasExit ( Direction *dir* )

6.27.2.22 override void Gruppe22.Backend.Generator.Save ( string *filename* ) [virtual]

Write the current map to a file

## Parameter

<i>filename</i>	The filename to write to
-----------------	--------------------------

## Rückgabe

true if writing was successful

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Map](#).

6.27.2.23 Backend.Coords Gruppe22.Backend.Generator.SuggestExit ( Direction *dir* )

Find an appropriate place to pu an exit on the map

## Parameter

<i>dir</i>	Wall on which exit should be placed
------------	-------------------------------------

## Rückgabe

Coordinates of the exit

## 6.27.3 Dokumentation der Propertys

6.27.3.1 Direction Gruppe22.Backend.Generator.blocked [get]

6.27.3.2 bool Gruppe22.Backend.Generator.connected [get], [set]

6.27.3.3 List<int> Gruppe22.Backend.Generator.connectedRooms [get]

6.27.3.4 new Direction Gruppe22.Backend.Generator.exits [get]

6.27.3.5 Backend.Coords Gruppe22.Backend.Generator.FindRoomForStairs [get]

6.27.3.6 bool Gruppe22.Backend.Generator.hasStairs [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[Generator.cs](#)

## 6.28 Gruppe22.Backend.GeneratorTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.GeneratorTile:

## Öffentliche Methoden

- [GeneratorTile](#) (object [parent](#))
- [GeneratorTile](#) (object [parent](#), [Backend.Coords](#) [coords](#), bool [canEnter](#), Random [r](#))  
*An empty constructor (setting default values)*

## Geschützte Attribute

- bool [\\_connected](#) = false  
*Used by map generator (determines whether tile can be reached from at least one other tile)*
- [Connection](#) [\\_connection](#) = [Connection.Invalid](#)  
*Direction of connection*

## Propertys

- bool [connected](#) [get, set]
- [Connection](#) [connection](#) [get, set]

### 6.28.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.28.1.1 [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.GeneratorTile](#) ( object *parent* )

6.28.1.2 [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.GeneratorTile](#) ( object *parent*, [Backend.Coords](#) *coords*, bool *canEnter*, Random *r* )

An empty constructor (setting default values)

### 6.28.2 Dokumentation der Datenelemente

6.28.2.1 bool [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.\\_connected](#) = false [protected]

Used by map generator (determines whether tile can be reached from at least one other tile)

6.28.2.2 [Connection](#) [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.\\_connection](#) = [Connection.Invalid](#) [protected]

Direction of connection

### 6.28.3 Dokumentation der Propertys

6.28.3.1 bool [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.connected](#) [get], [set]

6.28.3.2 [Connection](#) [Gruppe22.Backend.GeneratorTile.connection](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[GeneratorTile.cs](#)

## 6.29 Gruppe22.Client.Grid Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Grid:

### Öffentliche Methoden

- virtual int [Pos2Tile](#) (int x, int y)
- void [DisplayToolTip](#) (int icon, int x, int y)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- [Grid](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect)

### Geschützte Attribute

- [SpriteFont](#) [\\_font](#) = null
- List< [GridElement](#) > [\\_icons](#)
- int [\\_rows](#) = 2
- int [\\_cols](#) = 3
- int [\\_width](#) = 32
- int [\\_height](#) = 32
- int [\\_selected](#) = -1
- int [\\_totalPages](#) = 1
- int [\\_page](#) = 0
- [Texture2D](#) [\\_arrows](#) = null
- [Texture2D](#) [\\_background](#) = null

### Propertys

- int [width](#) [get, set]
- int [height](#) [get, set]
- int [rows](#) [get, set]
- int [cols](#) [get, set]

#### 6.29.1 Ausführliche Beschreibung

#### 6.29.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.29.2.1 Gruppe22.Client.Grid.Grid ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect )

Parameter

<a href="#">parent</a>	
------------------------	--

<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	

### 6.29.3 Dokumentation der Elementfunktionen

6.29.3.1 void Gruppe22.Client.Grid.DisplayToolTip ( int *icon*, int *x*, int *y* )

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

6.29.3.2 override void Gruppe22.Client.Grid.Draw ( *GameTime gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.29.3.3 override bool Gruppe22.Client.Grid.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Inventory](#).

6.29.3.4 virtual int Gruppe22.Client.Grid.Pos2Tile ( int *x*, int *y* ) [virtual]

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.AbilityChoice](#) und [Gruppe22.Client.Abilities](#).

### 6.29.4 Dokumentation der Datenelemente

6.29.4.1 Texture2D Gruppe22.Client.Grid.\_arrows = null [protected]

6.29.4.2 Texture2D Gruppe22.Client.Grid.\_background = null [protected]

6.29.4.3 int Gruppe22.Client.Grid.\_cols = 3 [protected]

6.29.4.4 SpriteFont Gruppe22.Client.Grid.\_font = null [protected]

6.29.4.5 int Gruppe22.Client.Grid.\_height = 32 [protected]

6.29.4.6 List<GridElement> Gruppe22.Client.Grid.\_icons [protected]

6.29.4.7 int Gruppe22.Client.Grid.\_page = 0 [protected]

6.29.4.8 int Gruppe22.Client.Grid.\_rows = 2 [protected]

6.29.4.9 `int Gruppe22.Client.Grid._selected = -1` `[protected]`

6.29.4.10 `int Gruppe22.Client.Grid._totalPages = 1` `[protected]`

6.29.4.11 `int Gruppe22.Client.Grid._width = 32` `[protected]`

## 6.29.5 Dokumentation der Propertys

6.29.5.1 `int Gruppe22.Client.Grid.cols` `[get], [set]`

6.29.5.2 `int Gruppe22.Client.Grid.height` `[get], [set]`

6.29.5.3 `int Gruppe22.Client.Grid.rows` `[get], [set]`

6.29.5.4 `int Gruppe22.Client.Grid.width` `[get], [set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Grid.cs`

## 6.30 Gruppe22.Client.GridElement Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- `GridElement` (`int id`, `string tooltip`, `Backend.ImageData icon`, `ContentManager content`, `bool Checked`, `bool enabled=true`, `int flash=0`)
- `GridElement` (`int id`, `string tooltip`, `VisibleObject icon`, `bool Checked`, `bool enabled=true`, `int flash=0`)

### Propertys

- `VisibleObject icon` `[get, set]`
- `string tooltip` `[get, set]`
- `int id` `[get, set]`
- `bool check` `[get, set]`
- `int flash` `[get, set]`
- `bool enabled` `[get, set]`

### 6.30.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.30.1.1 `Gruppe22.Client.GridElement.GridElement ( int id, string tooltip, Backend.ImageData icon, ContentManager content, bool Checked, bool enabled = true, int flash = 0 )`

6.30.1.2 `Gruppe22.Client.GridElement.GridElement ( int id, string tooltip, VisibleObject icon, bool Checked, bool enabled = true, int flash = 0 )`

### 6.30.2 Dokumentation der Propertys

6.30.2.1 `bool Gruppe22.Client.GridElement.check` `[get], [set]`

6.30.2.2 `bool Gruppe22.Client.GridElement.enabled` `[get], [set]`

6.30.2.3 `int Gruppe22.Client.GridElement.flash` `[get], [set]`

6.30.2.4 **VisibleObject** Gruppe22.Client.GridElement.icon [get], [set]

6.30.2.5 **int** Gruppe22.Client.GridElement.id [get], [set]

6.30.2.6 **string** Gruppe22.Client.GridElement.tooltip [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Grid.cs

## 6.31 Gruppe22.Backend.IHandleEvent Schnittstellenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.IHandleEvent:

### Öffentliche Methoden

- void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)

#### 6.31.1 Dokumentation der Elementfunktionen

6.31.1.1 **void** Gruppe22.Backend.IHandleEvent.HandleEvent ( bool *DownStream*, [Backend.Events](#) *eventID*, params object[] *data* )

Die Dokumentation für diese Schnittstelle wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Helpers.cs

## 6.32 Gruppe22.Client.IKeyHandler Schnittstellenreferenz

An interface to emulate Windows Forms style key and mouse events

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.IKeyHandler:

### Öffentliche Methoden

- bool [OnKeyDown](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was up and is now down*
- bool [OnKeyUp](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was down and is now up*
- bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- bool [OnMouseUp](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from down to up*
- bool [OnMouseHeld](#) (int button)
- bool [OnKeyHeld](#) (Keys k)

### 6.32.1 Ausführliche Beschreibung

An interface to emulate Windows Forms style key and mouse events

### 6.32.2 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.32.2.1 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnKeyDown ( Keys *k* )

Called whenever a key was up and is now down

Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.Client.Zoomable](#), [Gruppe22.Client.Window](#) und [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.32.2.2 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnKeyHeld ( Keys *k* )

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#), [Gruppe22.Client.UIElement](#) und [Gruppe22.Client.Zoomable](#).

#### 6.32.2.3 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnKeyUp ( Keys *k* )

Called whenever a key was down and is now up

Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#) und [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.32.2.4 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnMouseDown ( int *button* )

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#), [Gruppe22.Client.Grid](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#), [Gruppe22.Client.Shop](#), [Gruppe22.Client.CharacterWindow](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Abilities](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.Client.Window](#), [Gruppe22.Client.Chat](#), [Gruppe22.Client.NumberEntry](#), [Gruppe22.Client.UIElement](#), [Gruppe22.Client.Inventory](#), [Gruppe22.Client.SimpleStats](#) und [Gruppe22.Client.AbilityChoice](#).

#### 6.32.2.5 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnMouseHeld ( int *button* )

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#) und [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.32.2.6 bool Gruppe22.Client.IKeyHandler.OnMouseUp ( int *button* )

Called when a mouse button changes from down to up

Parameter

---



<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert in [Gruppe22.Client.GameWin](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#) und [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Die Dokumentation für diese Schnittstelle wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[KeyHandler.cs](#)

## 6.33 Gruppe22.Backend.ImageData Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- [ImageData](#) (string src, Rectangle [rect](#), [Coords crop](#)=null, [Coords offset](#)=null)

### Propertys

- Rectangle [rect](#) [get, set]
- [Coords crop](#) [get, set]
- [Coords offset](#) [get, set]
- string [name](#) [get, set]

#### 6.33.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.33.1.1 `Gruppe22.Backend.ImageData.ImageData ( string src, Rectangle rect, Coords crop = null, Coords offset = null )`

#### 6.33.2 Dokumentation der Propertys

6.33.2.1 `Coords Gruppe22.Backend.ImageData.crop` [get], [set]

6.33.2.2 `string Gruppe22.Backend.ImageData.name` [get], [set]

6.33.2.3 `Coords Gruppe22.Backend.ImageData.offset` [get], [set]

6.33.2.4 `Rectangle Gruppe22.Backend.ImageData.rect` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/[Helpers.cs](#)

## 6.34 Gruppe22.Client.Inventory Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Inventory:

### Öffentliche Methoden

- void [Update](#) ()
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- [Inventory](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor=null)

## Propertys

- [Backend.Actor actor](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.34.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.34.1.1 `Gruppe22.Client.Inventory.Inventory ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, Backend.Actor actor = null )`

### 6.34.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.34.2.1 `override bool Gruppe22.Client.Inventory.OnMouseDown ( int button )` [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.Grid](#).

- 6.34.2.2 `void Gruppe22.Client.Inventory.Update ( )`

### 6.34.3 Dokumentation der Propertys

- 6.34.3.1 `Backend.Actor Gruppe22.Client.Inventory.actor` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Inventory.cs](#)

## 6.35 Gruppe22.Backend.Item Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- virtual void [EquipItem](#) ()
- virtual void [UseItem](#) ()
- void [ChangeEffect](#) ([ItemEffect](#) effect, bool enable)
- void [Update](#) ()
- void [Load](#) (XmlReader reader)
- void [Save](#) (XmlWriter xmlw)
- void [GenerateName](#) ()
- void [EstimateValue](#) ()
- void [GenerateProperties](#) (Random r=null)
- void [Pickup](#) ([Actor](#) actor)
- void [Drop](#) ([FloorTile](#) tile)
- void [Generatelcon](#) ()
- [Item](#) (ContentManager content, Random r=null, int [value](#)=0, int [level](#)=1, bool gold=true)
- [Item](#) (ContentManager content, [ItemType](#) itemtype, string [name](#)="", Random r=null, [ImageData](#) [icon](#)=null, int [value](#)=0, int [level](#)=1)
- [Item](#) (ContentManager content, [ItemTile](#) parent, [ItemType](#) itemtype, string [name](#)="", [ImageData](#) [icon](#)=null, int [value](#)=0, int [level](#)=1)

- **Item** (ContentManager content, Actor owner, ItemType itemtype, string name="", ImageData icon=null, int value=0, int level=1)
- **Item** (ContentManager content)

### Öffentliche, statische Methoden

- static string **PropertyToString** (ItemProperty property)

### Propertys

- int **value** [get, set]
- List< **ItemEffect** > **effects** [get]
- bool **isNew** [get, set]
- Actor **owner** [get, set]
- int **id** [get, set]
- int **level** [get, set]
- ImageData **icon** [get, set]
- bool **equipped** [get, set]
- **ItemTile** **tile** [get, set]
- bool **destroyed** [get, set]
- string **name** [get, set]
- string **description** [get, set]
- **ItemType** **itemType** [get]
- string **abilityList** [get]

### 6.35.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.35.1.1 Gruppe22.Backend.Item.Item ( ContentManager *content*, Random *r*=null, int *value* = 0, int *level* = 1, bool *gold* = true )
- 6.35.1.2 Gruppe22.Backend.Item.Item ( ContentManager *content*, ItemType *itemtype*, string *name* = " ", Random *r*=null, ImageData *icon* = null, int *value* = 0, int *level* = 1 )
- 6.35.1.3 Gruppe22.Backend.Item.Item ( ContentManager *content*, ItemTile *parent*, ItemType *itemtype*, string *name* = " ", ImageData *icon* = null, int *value* = 0, int *level* = 1 )
- 6.35.1.4 Gruppe22.Backend.Item.Item ( ContentManager *content*, Actor *owner*, ItemType *itemtype*, string *name* = " ", ImageData *icon* = null, int *value* = 0, int *level* = 1 )
- 6.35.1.5 Gruppe22.Backend.Item.Item ( ContentManager *content* )

### 6.35.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.35.2.1 void Gruppe22.Backend.Item.ChangeEffect ( ItemEffect *effect*, bool *enable* )
- 6.35.2.2 void Gruppe22.Backend.Item.Drop ( FloorTile *tile* )
- 6.35.2.3 virtual void Gruppe22.Backend.Item.EquipItem ( ) [virtual]
- 6.35.2.4 void Gruppe22.Backend.Item.EstimateValue ( )
- 6.35.2.5 void Gruppe22.Backend.Item.Generatelcon ( )

- 6.35.2.6 void Gruppe22.Backend.Item.GenerateName ( )
- 6.35.2.7 void Gruppe22.Backend.Item.GenerateProperties ( Random *r* = null )
- 6.35.2.8 void Gruppe22.Backend.Item.Load ( XmlReader *reader* )
- 6.35.2.9 void Gruppe22.Backend.Item.Pickup ( Actor *actor* )
- 6.35.2.10 static string Gruppe22.Backend.Item.PropertyToString ( ItemProperty *property* ) [static]
- 6.35.2.11 void Gruppe22.Backend.Item.Save ( XmlWriter *xmlw* )
- 6.35.2.12 void Gruppe22.Backend.Item.Update ( )
- 6.35.2.13 virtual void Gruppe22.Backend.Item.Useltem ( ) [virtual]

### 6.35.3 Dokumentation der Property's

- 6.35.3.1 string Gruppe22.Backend.Item.abilityList [get]
- 6.35.3.2 string Gruppe22.Backend.Item.description [get], [set]
- 6.35.3.3 bool Gruppe22.Backend.Item.destroyed [get], [set]
- 6.35.3.4 List<ItemEffect> Gruppe22.Backend.Item.effects [get]
- 6.35.3.5 bool Gruppe22.Backend.Item.equipped [get], [set]
- 6.35.3.6 ImageData Gruppe22.Backend.Item.icon [get], [set]
- 6.35.3.7 int Gruppe22.Backend.Item.id [get], [set]
- 6.35.3.8 bool Gruppe22.Backend.Item.isNew [get], [set]
- 6.35.3.9 ItemType Gruppe22.Backend.Item.itemType [get]
- 6.35.3.10 int Gruppe22.Backend.Item.level [get], [set]
- 6.35.3.11 string Gruppe22.Backend.Item.name [get], [set]
- 6.35.3.12 Actor Gruppe22.Backend.Item.owner [get], [set]
- 6.35.3.13 ItemTile Gruppe22.Backend.Item.tile [get], [set]
- 6.35.3.14 int Gruppe22.Backend.Item.value [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/[Item.cs](#)

## 6.36 Gruppe22.Backend.ItemEffect Klassenreferenz

Effect of an item on a certain character statistic

## Öffentliche Methoden

- [ItemEffect](#) ([ItemProperty](#) [property](#)=ItemProperty.Null, int [effect](#)=0, int [duration](#)=0)

## Propertys

- int [effect](#) [get, set]
- [ItemProperty](#) [property](#) [get, set]
- int [duration](#) [get, set]

### 6.36.1 Ausführliche Beschreibung

Effect of an item on a certain character statistic

### 6.36.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.36.2.1 `Gruppe22.Backend.ItemEffect.ItemEffect ( ItemProperty property = ItemProperty.Null, int effect = 0, int duration = 0 )`

### 6.36.3 Dokumentation der Propertys

6.36.3.1 `int Gruppe22.Backend.ItemEffect.duration` [get], [set]

6.36.3.2 `int Gruppe22.Backend.ItemEffect.effect` [get], [set]

6.36.3.3 `ItemProperty Gruppe22.Backend.ItemEffect.property` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/[ItemEffect.cs](#)

## 6.37 Gruppe22.Backend.ItemTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.ItemTile:

## Öffentliche Methoden

- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*
- [ItemTile](#) (object [parent](#), [Item](#) [item](#))
- [ItemTile](#) (object [parent](#))

## Propertys

- [Item](#) [item](#) [get, set]
- [ItemType](#) [itemType](#) [get]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.37.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.37.1.1 `Gruppe22.Backend.ItemTile.ItemTile ( object parent, Item item )`

6.37.1.2 `Gruppe22.Backend.ItemTile.ItemTile ( object parent )`

### 6.37.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.37.2.1 `override void Gruppe22.Backend.ItemTile.Save ( XmlWriter xmlw )` `[virtual]`

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.37.3 Dokumentation der Propertys

6.37.3.1 `Item` `Gruppe22.Backend.ItemTile.item` `[get]`, `[set]`

6.37.3.2 `ItemType` `Gruppe22.Backend.ItemTile.itemType` `[get]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ItemTile.cs`

## 6.38 Gruppe22.Client.Lobby Klassenreferenz

Klassendiagramm für `Gruppe22.Client.Lobby`:

### Öffentliche Methoden

- `override void Update (GameTime gameTime)`
- `override void HandleEvent (bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data)`
- `Lobby (Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect)`

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.38.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.38.1.1 `Gruppe22.Client.Lobby.Lobby ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect )`

### 6.38.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.38.2.1 `override void Gruppe22.Client.Lobby.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data ) [virtual]`

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.38.2.2 `override void Gruppe22.Client.Lobby.Update ( GameTime gameTime ) [virtual]`

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/[Lobby.cs](#)

## 6.39 Gruppe22.Client.Mainmap Klassenreferenz

The core display of the current part of the dungeon

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Mainmap:

### Öffentliche Methoden

- void [addEffect](#) (int animationID, [Backend.Coords](#) pos)
- void [DisplaySubtitle](#) (string main="", string sub="")
- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)
- override void [Draw](#) (GameTime gametime)  
*Draw the Map*
- [WallDir GetWallStyle](#) (int x=0, int y=0, bool CheckWall=true, int FloorStyle=-1)  
*Determine wall style to use depending on surrounding squares*
- bool [IsMoving](#) (int id)
- void [ChangeDir](#) (int id, [Backend.Direction](#) dir)
- void [resetActors](#) ()
- void [floatNumber](#) ([Backend.Coords](#) tile, string text, Color color)
- override void [Update](#) (GameTime gameTime)  
*Move camera, react to mouse*
- uint [AddProjectile](#) ([Backend.Coords](#) coords, [Backend.Direction](#) dir, [ProjectileTile](#) tile)
- void [RemoveProjectile](#) (uint id)
- [Projectile GetProjectile](#) (uint id)
- void [FireProjectile](#) ()
- override void [MoveContent](#) (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)  
*Disable moving map by mouse drag to avoid conflicts with move by click*
- void [MovePlayer](#) ([Backend.Direction](#) dir)  
*Check whether player can move to a certain square from current position*
- [Mainmap](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayArea, [Backend.Map](#) map, bool [enabled](#)=true)  
*Create the visible version of the game map*

## Öffentliche, statische Methoden

- static Rectangle [\\_tileRect](#) (Vector2 coords, bool tall=false)
- static [Backend.Coords \\_map2screen](#) ([Backend.Coords](#) mapC, bool tall=false)
- static [Backend.Coords \\_map2screen](#) (int x, int y, bool tall=false)
- static [Backend.Coords \\_screen2map](#) ([Backend.Coords](#) screenC, bool tall=false)  
*Determine tile based on coordinates of point*
- static [Backend.Coords \\_screen2map](#) (int x, int y, bool tall=false)  
*Determine tile based on coordinates of point*
- static [Backend.Coords \\_pos2Tile](#) (Vector2 coords, bool tall=false)  
*Determine tile based on coordinates of point*

## Propertys

- List< [ActorView](#) > [actors](#) [get]
- Matrix [transformMatrix](#) [get]
- bool [enabled](#) [get, set]
- bool [noMove](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.39.1 Ausführliche Beschreibung

The core display of the current part of the dungeon

### 6.39.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.39.2.1 [Gruppe22.Client.Mainmap.Mainmap](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, [SpriteBatch](#) *spriteBatch*, [ContentManager](#) *content*, [Rectangle](#) *displayArea*, [Backend.Map](#) *map*, bool *enabled = true* )

Create the visible version of the game map

#### Parameter

<i>graphics</i>	The core graphics device manager
<i>spriteBatch</i>	A sprite batch used for drawing
<i>displayArea</i>	The area on wich the map will be placed
<i>floor</i>	The textures used for the floor
<i>wall1</i>	A set of tiles for the walls
<i>wall2</i>	A set of tiles for doors
<i>map</i>	Internal storage of map data

### 6.39.3 Dokumentation der Elementfunktionen

6.39.3.1 static [Backend.Coords](#) [Gruppe22.Client.Mainmap.\\_map2screen](#) ( [Backend.Coords](#) *mapC*, bool *tall = false* )  
 [static]

#### Parameter

<i>coords</i>	
---------------	--



<i>tall</i>	
-------------	--

Rückgabe

6.39.3.2 **static Backend.Coords** Gruppe22.Client.Mainmap.\_map2screen ( int *x*, int *y*, bool *tall* = false ) [static]

Parameter

<i>coords</i>	
<i>tall</i>	

Rückgabe

6.39.3.3 **static Backend.Coords** Gruppe22.Client.Mainmap.\_pos2Tile ( Vector2 *coords*, bool *tall* = false ) [static]

Determine tile based on coordinates of point

Parameter

<i>coords</i>	
<i>tall</i>	

Rückgabe

6.39.3.4 **static Backend.Coords** Gruppe22.Client.Mainmap.\_screen2map ( Backend.Coords *screenC*, bool *tall* = false ) [static]

Determine tile based on coordinates of point

Parameter

<i>coords</i>	
<i>tall</i>	

Rückgabe

6.39.3.5 **static Backend.Coords** Gruppe22.Client.Mainmap.\_screen2map ( int *x*, int *y*, bool *tall* = false ) [static]

Determine tile based on coordinates of point

Parameter

<i>coords</i>	
<i>tall</i>	

Rückgabe

6.39.3.6 `static Rectangle Gruppe22.Client.Mainmap._tileRect ( Vector2 coords, bool tall = false ) [static]`

Parameter

<i>coords</i>	
<i>tall</i>	

Rückgabe

6.39.3.7 `void Gruppe22.Client.Mainmap.addEffect ( int animationID, Backend.Coords pos )`

6.39.3.8 `uint Gruppe22.Client.Mainmap.AddProjectile ( Backend.Coords coords, Backend.Direction dir, ProjectileTile tile )`

6.39.3.9 `void Gruppe22.Client.Mainmap.ChangeDir ( int id, Backend.Direction dir )`

6.39.3.10 `void Gruppe22.Client.Mainmap.DisplaySubtitle ( string main = " ", string sub = " " )`

6.39.3.11 `override void Gruppe22.Client.Mainmap.Draw ( GameTime gametime ) [virtual]`

Draw the Map

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.39.3.12 `void Gruppe22.Client.Mainmap.FireProjectile ( )`

6.39.3.13 `void Gruppe22.Client.Mainmap.floatNumber ( Backend.Coords tile, string text, Color color )`

6.39.3.14 `Projectile Gruppe22.Client.Mainmap.GetProjectile ( uint id )`

6.39.3.15 `WallDir Gruppe22.Client.Mainmap.GetWallStyle ( int x = 0, int y = 0, bool CheckWall = true, int FloorStyle = -1 )`

Determine wall style to use depending on surrounding squares

Parameter

<i>x</i>	horizontal coordinate of square to check
<i>y</i>	vertical coordinate of square to check

Rückgabe

A direction to be used for the wall

6.39.3.16 `override void Gruppe22.Client.Mainmap.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data ) [virtual]`

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.39.3.17 `bool Gruppe22.Client.Mainmap.IsMoving ( int id )`

6.39.3.18 `override void Gruppe22.Client.Mainmap.MoveContent ( Vector2 difference, int _lastCheck = 0 ) [virtual]`

Disable moving map by mouse drag to avoid conflicts with move by click

Parameter

<i>difference</i>	
<i>_lastCheck</i>	

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.39.3.19 `void Gruppe22.Client.Mainmap.MovePlayer ( Backend.Direction dir )`

Check whether player can move to a certain square from current position

Parameter

<i>dir</i>	Direction to move to
------------	----------------------

6.39.3.20 `void Gruppe22.Client.Mainmap.RemoveProjectile ( uint id )`

6.39.3.21 `void Gruppe22.Client.Mainmap.resetActors ( )`

6.39.3.22 `override void Gruppe22.Client.Mainmap.Update ( GameTime gameTime ) [virtual]`

Move camera, react to mouse

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

## 6.39.4 Dokumentation der Propertys

6.39.4.1 `List<ActorView> Gruppe22.Client.Mainmap.actors [get]`

6.39.4.2 `bool Gruppe22.Client.Mainmap.enabled [get], [set]`

6.39.4.3 `bool Gruppe22.Client.Mainmap.noMove [get], [set]`

6.39.4.4 `Matrix Gruppe22.Client.Mainmap.transformMatrix [get]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[Mainmap.cs](#)

## 6.40 Gruppe22.MainWindow Klassenreferenz

The main class (disposing events, handling game logic, reacting to user input)

Klassendiagramm für Gruppe22.MainWindow:

## Öffentliche Methoden

- [MainWindow](#) ()  
*Constructor*

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.40.1 Ausführliche Beschreibung

The main class (disposing events, handling game logic, reacting to user input)

### 6.40.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.40.2.1 Gruppe22.MainWindow.MainWindow ( )

Constructor

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/[Mainwindow.cs](#)

## 6.41 Gruppe22.Backend.Map Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Map:

## Öffentliche Methoden

- void [Update](#) (GameTime gameTime)  
*Refresh tiles which do something (traps, enemies, NPCs)*
- void [AddActor](#) (Item item, [Backend.Coords](#) from)  
*Add an actor to a tile*
- void [Uncover](#) ([Coords](#) coords, int radius=4)
- void [MoveActor](#) (Actor actor, [Direction](#) dir)  
*Move an actor on the map in a specified direction (does not check for walls - use CanMove)*
- void [AddItem](#) (Item item, [Backend.Coords](#) to)  
*Add an item to a tile*
- void [MoveItem](#) (Item item, [Backend.Coords](#) from, [Direction](#) dir)  
*Move an item on the map (not carried by an actor) in a specified direction*
- [Backend.Coords](#) [ClosestEnemy](#) ([Coords](#) coords, int radius=4, bool includePlayer=true, bool includeNPC=true, bool includeEnemy=true)  
*Get coordinates for closest enemy within a specified radius*
- void [PathTo](#) ([Coords](#) from, [Backend.Coords](#) to, out List< [Coords](#) > result, ref SortedSet< [Coords](#) > visited, int maxLength=20, string indent="")
- [Backend.Coords](#) [GetCheckpointCoords](#) ()
- [FloorTile](#) [TileByCoords](#) ([Coords](#) coords)
- void [RemoveActor](#) (int x, int y)
- int [firstActorID](#) (int x, int y)
- bool [CanMove](#) ([Coords](#) currentPos, [Direction](#) dir)  
*Check whether it is possible to move from a certain place on a map in a certain direction*

- virtual void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Events](#) eventID, params object[] data)
- void [Load](#) (string filename, [Backend.Coords](#) player=null)  
*Load a map from a file*
- void [DebugMap](#) ()
- virtual void [Save](#) (string filename)  
*Write the current map to a file*
- [Map](#) (ContentManager content)
- [Map](#) (ContentManager content, object parent, string filename="", [Backend.Coords](#) playerPos=null)  
*Constructor for using a previously saved map*
- virtual void [Dispose](#) ()

### Öffentliche, statische Methoden

- static [Direction WhichWayIs](#) ([Coords](#) from, [Backend.Coords](#) to, bool DirectOnly=false)
- static [Direction OppositeDirection](#) ([Direction](#) dir)
- static [Backend.Coords DirectionTile](#) ([Coords](#) start, [Direction](#) dir)
- static [Direction NextDirection](#) ([Direction](#) dir, bool directOnly=false)
- static List< [Exit](#) > [ExitToEntry](#) (int ToRoom, List< [Exit](#) > [exits](#))

### Geschützte Attribute

- ContentManager [\\_content](#)
- int [\\_level](#)
- string [\\_name](#)
- string [\\_dungeonname](#)
- string [\\_wallFile](#) = "wall1"
- string [\\_floorFile](#) = "floor1"
- int [\\_light](#)
- string [\\_music](#) = "level1"
- int [\\_id](#)
- List< List< [FloorTile](#) > > [\\_tiles](#) = null  
*A two dimensional list of tiles*
- int [\\_width](#) = 10  
*Internal current width*
- List< [Exit](#) > [\\_exits](#)
- int [\\_height](#) = 10  
*Internal current height*
- List< [Actor](#) > [\\_actors](#) = null  
*A list of Actors in the current room*
- List< [Item](#) > [\\_items](#) = null
- List< [Coords](#) > [\\_updateTiles](#) = null

### Propertys

- int [level](#) [get, set]
- string [floorFile](#) [get, set]
- string [music](#) [get, set]
- string [wallFile](#) [get, set]
- int [light](#) [get, set]
- string [name](#) [get, set]
- string [dungeonname](#) [get, set]
- List< [Coords](#) > [updateTiles](#) [get]

- int **id** [get, set]
- List< **Actor** > **actors** [get, set]
- List< **Exit** > **exits** [get, set]
- List< **Item** > **items** [get, set]
- int **width** [get, set]  
*Current Width of the maze*
- int **height** [get, set]  
*Current Height of the maze*
- List< **Coords** > **actorPositions** [get]  
*A list of the current position of every actor*
- **FloorTile** **this**[**Coords** **coords**] [get, set]  
*Get the tile at coordinates x and y*
- **FloorTile** **this**[int **x**, int **y**] [get, set]  
*Get the tile at coordinates x and y*

### 6.41.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.41.1.1 **Gruppe22.Backend.Map.Map** ( **ContentManager** *content* )

6.41.1.2 **Gruppe22.Backend.Map.Map** ( **ContentManager** *content*, **object** *parent*, **string** *filename* = " ", **Backend.Cords** *playerPos* = null )

Constructor for using a previously saved map

Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

### 6.41.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.41.2.1 **void** **Gruppe22.Backend.Map.AddActor** ( **Item** *item*, **Backend.Cords** *from* )

Add an actor to a tile

Parameter

<i>item</i>	
<i>from</i>	

6.41.2.2 **void** **Gruppe22.Backend.Map.AddItem** ( **Item** *item*, **Backend.Cords** *to* )

Add an item to a tile

Parameter

<i>actor</i>	
<i>to</i>	

6.41.2.3 **bool** **Gruppe22.Backend.Map.CanMove** ( **Coords** *currentPos*, **Direction** *dir* )

Check whether it is possible to move from a certain place on a map in a certain direction

## Parameter

<i>currentPos</i>	Coordinates on current map
<i>dir</i>	Direction to move to

## Rückgabe

true if move is allowed

**6.41.2.4 Backend.Coords Gruppe22.Backend.Map.ClosestEnemy ( Coords *coords*, int *radius* = 4, bool *includePlayer* = true, bool *includeNPC* = true, bool *includeEnemy* = true )**

Get coordinates for closest enemy within a specified radius

## Parameter

<i>coords</i>	
<i>radius</i>	
<i>includePlayer</i>	
<i>includeNPC</i>	
<i>includeEnemy</i>	

## Rückgabe

**6.41.2.5 void Gruppe22.Backend.Map.DebugMap ( )**

**6.41.2.6 static Backend.Coords Gruppe22.Backend.Map.DirectionTile ( Coords *start*, Direction *dir* ) [static]**

**6.41.2.7 virtual void Gruppe22.Backend.Map.Dispose ( ) [virtual]**

**6.41.2.8 static List<Exit> Gruppe22.Backend.Map.ExitToEntry ( int *ToRoom*, List< Exit > *exits* ) [static]**

**6.41.2.9 int Gruppe22.Backend.Map.firstActorID ( int *x*, int *y* )**

**6.41.2.10 Backend.Coords Gruppe22.Backend.Map.GetCheckpointCoords ( )**

**6.41.2.11 virtual void Gruppe22.Backend.Map.HandleEvent ( bool *DownStream*, Events *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]**

**6.41.2.12 void Gruppe22.Backend.Map.Load ( string *filename*, Backend.Coords *player* = null )**

Load a map from a file

## Parameter

<i>filename</i>	The filename to read from
<i>player</i>	The starting position on the loaded map

**6.41.2.13 void Gruppe22.Backend.Map.MoveActor ( Actor *actor*, Direction *dir* )**

Move an actor on the map in a specified direction (does not check for walls - use CanMove)

## Parameter

<i>actor</i>	
<i>from</i>	
<i>dir</i>	

6.41.2.14 void Gruppe22.Backend.Map.MoveItem ( Item *item*, Backend.Coords *from*, Direction *dir* )

Move an item on the map (not carried by an actor) in a specified direction

## Parameter

<i>item</i>	item to move
<i>from</i>	square from which to move item
<i>dir</i>	Direction to move to

6.41.2.15 static Direction Gruppe22.Backend.Map.NextDirection ( Direction *dir*, bool *directOnly* = false ) [static]

6.41.2.16 static Direction Gruppe22.Backend.Map.OppositeDirection ( Direction *dir* ) [static]

6.41.2.17 void Gruppe22.Backend.Map.PathTo ( Coords *from*, Backend.Coords *to*, out List< Coords > *result*, ref SortedSet< Coords > *visited*, int *maxlength* = 20, string *indent* = " " )

6.41.2.18 void Gruppe22.Backend.Map.RemoveActor ( int *x*, int *y* )

6.41.2.19 virtual void Gruppe22.Backend.Map.Save ( string *filename* ) [virtual]

Write the current map to a file

## Parameter

<i>filename</i>	The filename to write to
-----------------	--------------------------

Erneute Implementation in [Gruppe22.Backend.Generator](#).

6.41.2.20 FloorTile Gruppe22.Backend.Map.TileByCoords ( Coords *coords* )

6.41.2.21 void Gruppe22.Backend.Map.Uncover ( Coords *coords*, int *radius* = 4 )

6.41.2.22 void Gruppe22.Backend.Map.Update ( GameTime *gameTime* )

Refresh tiles which do something (traps, enemies, NPCs)

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

6.41.2.23 static Direction Gruppe22.Backend.Map.WhichWayls ( Coords *from*, Backend.Coords *to*, bool *DirectOnly* = false ) [static]

### 6.41.3 Dokumentation der Datenelemente

6.41.3.1 List<Actor> Gruppe22.Backend.Map.\_actors = null [protected]

A list of Actors in the current room



6.41.3.2 `ContentManager Gruppe22.Backend.Map._content` [protected]

6.41.3.3 `string Gruppe22.Backend.Map._dungeonname` [protected]

6.41.3.4 `List<Exit> Gruppe22.Backend.Map._exits` [protected]

6.41.3.5 `string Gruppe22.Backend.Map._floorFile = "floor1"` [protected]

6.41.3.6 `int Gruppe22.Backend.Map._height = 10` [protected]

Internal current height

6.41.3.7 `int Gruppe22.Backend.Map._id` [protected]

6.41.3.8 `List<Item> Gruppe22.Backend.Map._items = null` [protected]

6.41.3.9 `int Gruppe22.Backend.Map._level` [protected]

6.41.3.10 `int Gruppe22.Backend.Map._light` [protected]

6.41.3.11 `string Gruppe22.Backend.Map._music = "level1"` [protected]

6.41.3.12 `string Gruppe22.Backend.Map._name` [protected]

6.41.3.13 `List<List<FloorTile>> Gruppe22.Backend.Map._tiles = null` [protected]

A two dimensional list of tiles

6.41.3.14 `List<Coords> Gruppe22.Backend.Map._updateTiles = null` [protected]

6.41.3.15 `string Gruppe22.Backend.Map._wallFile = "wall1"` [protected]

6.41.3.16 `int Gruppe22.Backend.Map._width = 10` [protected]

Internal current width

## 6.41.4 Dokumentation der Propertys

6.41.4.1 `List<Coords> Gruppe22.Backend.Map.actorPositions` [get]

A list of the current position of every actor

6.41.4.2 `List<Actor> Gruppe22.Backend.Map.actors` [get], [set]

6.41.4.3 `string Gruppe22.Backend.Map.dungeonname` [get], [set]

6.41.4.4 `List<Exit> Gruppe22.Backend.Map.exits` [get], [set]

6.41.4.5 `string Gruppe22.Backend.Map.floorFile` [get], [set]

6.41.4.6 `int Gruppe22.Backend.Map.height` [get], [set]

Current Height of the maze

6.41.4.7 `int Gruppe22.Backend.Map.id` `[get]`, `[set]`

6.41.4.8 `List<Item> Gruppe22.Backend.Map.items` `[get]`, `[set]`

6.41.4.9 `int Gruppe22.Backend.Map.level` `[get]`, `[set]`

6.41.4.10 `int Gruppe22.Backend.Map.light` `[get]`, `[set]`

6.41.4.11 `string Gruppe22.Backend.Map.music` `[get]`, `[set]`

6.41.4.12 `string Gruppe22.Backend.Map.name` `[get]`, `[set]`

6.41.4.13 **FloorTile** `Gruppe22.Backend.Map.this[Coords coords]` `[get]`, `[set]`

Get the tile at coordinates x and y

Parameter

<code>x</code>	The x-coordinate
<code>y</code>	The y-coordinate

Rückgabe

The tile at the specified coordinates

6.41.4.14 **FloorTile** `Gruppe22.Backend.Map.this[int x, int y]` `[get]`, `[set]`

Get the tile at coordinates x and y

Parameter

<code>x</code>	The x-coordinate
<code>y</code>	The y-coordinate

Rückgabe

The tile at the specified coordinates

6.41.4.15 `List<Coords> Gruppe22.Backend.Map.updateTiles` `[get]`

6.41.4.16 `string Gruppe22.Backend.Map.wallFile` `[get]`, `[set]`

6.41.4.17 `int Gruppe22.Backend.Map.width` `[get]`, `[set]`

Current Width of the maze

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Map.cs

## 6.42 Gruppe22.Client.MapEffect Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- void [Update](#) (GameTime time)

- void **Draw** (SpriteBatch \_spritebatch, GameTime time)
- **MapEffect** (TileObject animation, Backend.Coords position, int scale=3)

### Propertys

- bool **finished** [get]
- Backend.Coords **position** [get, set]

### 6.42.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.42.1.1 Gruppe22.Client.MapEffect.MapEffect ( TileObject animation, Backend.Coords position, int scale = 3 )

### 6.42.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.42.2.1 void Gruppe22.Client.MapEffect.Draw ( SpriteBatch \_spritebatch, GameTime time )

6.42.2.2 void Gruppe22.Client.MapEffect.Update ( GameTime time )

### 6.42.3 Dokumentation der Propertys

6.42.3.1 bool Gruppe22.Client.MapEffect.finished [get]

6.42.3.2 Backend.Coords Gruppe22.Client.MapEffect.position [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Mainmap.cs

## 6.43 Gruppe22.Client.Menu Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Menu:

### Öffentliche Methoden

- void **AddLine** (string text)  
*Append a new line of text to the list of Options*
- override void **Draw** (GameTime gameTime)  
*This is called when the game should draw itself.*
- override void **MoveContent** (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)
- override void **ScrollWheel** (int Difference)
- **Menu** (Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect)

### Weitere Geerbte Elemente

### 6.43.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.43.1.1 Gruppe22.Client.Menu.Menu ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect )

### 6.43.2 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.43.2.1 void Gruppe22.Client.Menu.AddLine ( string text )

Append a new line of text to the list of Options

Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

#### 6.43.2.2 override void Gruppe22.Client.Menu.Draw ( GameTime gameTime ) [virtual]

This is called when the game should draw itself.

Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.43.2.3 override void Gruppe22.Client.Menu.MoveContent ( Vector2 difference, int \_lastCheck = 0 ) [virtual]

Parameter

<i>difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.43.2.4 override void Gruppe22.Client.Menu.ScrollWheel ( int Difference ) [virtual]

Parameter

<i>Difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Menu.cs

## 6.44 Gruppe22.Client.Minimap Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Minimap:

### Öffentliche Methoden

- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)  
*This is called when the game should draw itself.*
- override void [MoveContent](#) (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)  
*Verschiebung der gedrehten [Minimap](#).*
- void [MoveCamera](#) ([Backend.Coords](#) coords)
- override void [ScrollWheel](#) (int Difference)
- [Minimap](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle region, [Backend.Map](#) map)  
*Constructor*

## Propertys

- new float [Zoom](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.44.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.44.1.1 `Gruppe22.Client.Minimap.Minimap ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle region, Backend.Map map )`

Constructor

Parameter

<i>graphics</i>	
<i>spriteBatch</i>	
<i>region</i>	
<i>mapIcons</i>	
<i>map</i>	

### 6.44.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.44.2.1 `override void Gruppe22.Client.Minimap.Draw ( gameTime gameTime ) [virtual]`

This is called when the game should draw itself.

Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.44.2.2 `void Gruppe22.Client.Minimap.MoveCamera ( Backend.Coords coords )`

6.44.2.3 `override void Gruppe22.Client.Minimap.MoveContent ( Vector2 difference, int _lastCheck = 0 ) [virtual]`

Verschiebung der gedrehten [Minimap](#).

Parameter

<i>difference</i>	
<i>_lastCheck</i>	

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.44.2.4 `override void Gruppe22.Client.Minimap.ScrollWheel ( int Difference ) [virtual]`

Parameter

<i>Difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.44.3 Dokumentation der Propertys

#### 6.44.3.1 new float Gruppe22.Client.Minimap.Zoom [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[Minimap.cs](#)

### 6.45 Gruppe22.Client.ModifyWindow Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.ModifyWindow:

#### Öffentliche Methoden

- [ModifyWindow](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Item](#) item)

*Constructor*

#### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.45.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

##### 6.45.1.1 Gruppe22.Client.ModifyWindow.ModifyWindow ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect, [Backend.Item](#) item )

Constructor

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[ModifyWindow.cs](#)

### 6.46 Gruppe22.Backend.MovableTile Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[MovableTile.cs](#)

### 6.47 Gruppe22.Client.NetPlayer Klassenreferenz

#### Öffentliche Methoden

- void [Start](#) ()
- void [Stop](#) ()
- void [Update](#) (GameTime gameTime)
- void [DoMove](#) (int CharID, [Backend.Direction](#) dir, [Backend.Coords](#) pos)
- [NetPlayer](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent)

#### Öffentliche Attribute

- Dictionary< string, string > [\\_servers](#)

## Propertys

- string [server](#) [get, set]
- string [playername](#) [get, set]

## 6.47.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.47.1.1 Gruppe22.Client.NetPlayer.NetPlayer ( Backend.IHandleEvent *parent* )

## 6.47.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.47.2.1 void Gruppe22.Client.NetPlayer.DoMove ( int *CharID*, Backend.Direction *dir*, Backend.Coords *pos* )

6.47.2.2 void Gruppe22.Client.NetPlayer.Start ( )

6.47.2.3 void Gruppe22.Client.NetPlayer.Stop ( )

6.47.2.4 void Gruppe22.Client.NetPlayer.Update ( GameTime *gameTime* )

## 6.47.3 Dokumentation der Datenelemente

6.47.3.1 Dictionary<string, string> Gruppe22.Client.NetPlayer.\_servers

## 6.47.4 Dokumentation der Propertys

6.47.4.1 string Gruppe22.Client.NetPlayer.playername [get], [set]

6.47.4.2 string Gruppe22.Client.NetPlayer.server [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/[NetPlayer.cs](#)

## 6.48 Gruppe22.Backend.NPC Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.NPC:

## Öffentliche Methoden

- void [Interact](#) ()  
*Interaktion des NPC. Aktion öffne Schop bzw. Dialog. Funktionsweise über Eventaufruf.*
- [NPC](#) (ContentManager content, int [health](#)=10, int [armor](#)=0, int [damage](#)=0, int [maxHealth](#)=10, string [name](#)="", Random r=null, int [\\_level](#)=1, bool shop=false)  
*Konstruktor. Initialisierung der Grafikverweise.*

## Propertys

- bool [hasShop](#) [get, set]  
*Öffentliche Eigenschaft zu \_hasShop.*
- bool [hasDialogue](#) [get, set]

Öffentliche Eigenschaft zu `_hasDialogue`.

- `int love` [get, set]

Öffentliche Eigenschaft zu `_love`.

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.48.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.48.1.1 `Gruppe22.Backend.NPC.NPC ( ContentManager content, int health = 10, int armor = 0, int damage = 0, int maxHealth = 10, string name = "", Random r = null, int _level = 1, bool shop = false )`

Konstruktor. Initialisierung der Grafikverweise.

Parameter

<i>content</i>	Resourcenverwaltung.
<i>health</i>	Lebenspunkte, Standardwert ist 10.
<i>armor</i>	Rüstung, Standardwert ist 0.
<i>damage</i>	Schaden, Standardwert ist 0.
<i>maxHealth</i>	Maximale Lebenspunkte, Standardwert ist 10.
<i>name</i>	Name des NPCs.
<i>r</i>	Randomobjekt für die Basisklasse.
<i>_level</i>	<a href="#">NPC</a> aus dem Level <i>_level</i> .
<i>shop</i>	Legt fest ob der <a href="#">NPC</a> ein Shop ist.

### 6.48.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.48.2.1 `void Gruppe22.Backend.NPC.Interact ( )`

Interaktion des [NPC](#). Aktion öffne Shop bzw. Dialog. Funktionsweise über Eventaufruf.

### 6.48.3 Dokumentation der Property's

- 6.48.3.1 `bool Gruppe22.Backend.NPC.hasDialogue` [get], [set]

Öffentliche Eigenschaft zu `_hasDialogue`.

- 6.48.3.2 `bool Gruppe22.Backend.NPC.hasShop` [get], [set]

Öffentliche Eigenschaft zu `_hasShop`.

- 6.48.3.3 `int Gruppe22.Backend.NPC.love` [get], [set]

Öffentliche Eigenschaft zu `_love`.

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/NPC.cs`

## 6.49 Gruppe22.Client.NumberEntry Klassenreferenz

Klassendiagramm für `Gruppe22.Client.NumberEntry`:



## Öffentliche Methoden

- override bool [OnKeyDown](#) (Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k*)
- override bool [OnMouseDown](#) (int *button*)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [Draw](#) (GameTime *gameTime*)
- [NumberEntry](#) ([Backend.IHandleEvent](#) *parent*, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, string *label*, int *value*, string *toolTip*, int *inputWidth*, bool *canEdit*)

## Propertys

- int [value](#) [get, set]
- bool [allowIncrease](#) [get, set]
- int [originalValue](#) [get]
- bool [allowDecrease](#) [get, set]
- override bool [canFocus](#) [get]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.49.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.49.1.1 [Gruppe22.Client.NumberEntry.NumberEntry](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, string *label*, int *value*, string *toolTip*, int *inputWidth*, bool *canEdit* )

#### Parameter

<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	

### 6.49.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.49.2.1 override void [Gruppe22.Client.NumberEntry.Draw](#) ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

#### Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.49.2.2 override bool [Gruppe22.Client.NumberEntry.OnKeyDown](#) ( Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k* )

- 6.49.2.3 override bool [Gruppe22.Client.NumberEntry.OnMouseDown](#) ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

#### Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.49.3 Dokumentation der Propertys

6.49.3.1 `bool Gruppe22.Client.NumberEntry.allowDecrease` `[get]`, `[set]`

6.49.3.2 `bool Gruppe22.Client.NumberEntry.allowIncrease` `[get]`, `[set]`

6.49.3.3 `override bool Gruppe22.Client.NumberEntry.canFocus` `[get]`

6.49.3.4 `int Gruppe22.Client.NumberEntry.originalValue` `[get]`

6.49.3.5 `int Gruppe22.Client.NumberEntry.value` `[get]`, `[set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/NumberEntry.cs`

## 6.50 Gruppe22.Client.Orb Klassenreferenz

Klassendiagramm für `Gruppe22.Client.Orb`:

### Öffentliche Methoden

- `override void Update (GameTime gameTime)`
- `override void Draw (GameTime gametime)`
- `Orb (Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, int max, int value, Color color)`
- `Orb (Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, Backend.Actor actor, bool isMagic)`

### Propertys

- `Backend.Actor actor` `[get, set]`
- `int value` `[get, set]`
- `int max` `[get, set]`

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.50.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.50.1.1 `Gruppe22.Client.Orb.Orb ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, int max, int value, Color color )`

6.50.1.2 `Gruppe22.Client.Orb.Orb ( Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, Backend.Actor actor, bool isMagic )`

## 6.50.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.50.2.1 override void Gruppe22.Client.Orb.Draw ( gameTime *gameTime* ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.50.2.2 override void Gruppe22.Client.Orb.Update ( *GameTime gameTime* ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.50.3 Dokumentation der Propertys

6.50.3.1 Backend.Actor Gruppe22.Client.Orb.actor [get], [set]

6.50.3.2 int Gruppe22.Client.Orb.max [get], [set]

6.50.3.3 int Gruppe22.Client.Orb.value [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Orb.cs](#)

## 6.51 Gruppe22.Backend.Path Klassenreferenz

A path through the maze

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Path:

### Öffentliche Methoden

- [Path](#) (int *x*=0, int *y*=0, [Connection dir](#)=Connection.Up)  
*Create a new field object*

### Propertys

- [Connection dir](#) [get, set]  
*Connection to move to from current field*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.51.1 Ausführliche Beschreibung

A path through the maze

## 6.51.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

### 6.51.2.1 Gruppe22.Backend.Path.Path ( int *x* = 0, int *y* = 0, **Connection** *dir* = Connection.Up )

Create a new field object

## Parameter

<i>x</i>	X-coordinate (default 0)
<i>y</i>	Y-coordinate (default 0)
<i>dir</i>	Connection to move to (default:up)

### 6.51.3 Dokumentation der Propertys

#### 6.51.3.1 Connection Gruppe22.Backend.Path.dir [get], [set]

Connection to move to from current field

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/[Helpers.cs](#)

## 6.52 Gruppe22.Backend.Player Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.Player:

### Öffentliche Methoden

- [Player](#) (ContentManager content, int [health](#)=100, int [armour](#)=30, int [damage](#)=20, int [maxHealth](#)=-1, string [name](#)="")  
*Constructor*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.52.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

##### 6.52.1.1 Gruppe22.Backend.Player.Player ( ContentManager content, int health = 100, int armour = 30, int damage = 20, int maxHealth = -1, string name = " " )

Constructor

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/[Player.cs](#)

## 6.53 Gruppe22.Client.ProgressBar Klassenreferenz

A progress bar

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.ProgressBar:

### Öffentliche Methoden

- override bool [IsHit](#) (int x, int y)

- *Check whether a pixel is part of the window*
- override void **Draw** (GameTime gameTime)
- *Display the progressbar using appropriate position,style and color*
- override void **Update** (GameTime gameTime)
- *Move progress bar (if animated)*
- **ProgressBar** (**Backend.IHandleEvent** parent, **SpriteBatch** spriteBatch, **ContentManager** content, **Rectangle** displayRect, **ProgressStyle** style=ProgressStyle.Default, int **total**=100, int start=0)
- *Create a new progress bar*

## Propertys

- int **value** [get, set]  
*Current value of the progress bar (minimum 0, maximum set by total)*
- int **total** [get, set]  
*Total amount available on the progress bar (resets value)*
- override bool **ignorePause** [get]  
*Progress bars animate and display even if program is paused*
- Color **color** [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.53.1 Ausführliche Beschreibung

A progress bar

### 6.53.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.53.2.1 **Gruppe22.Client.ProgressBar.ProgressBar** ( **Backend.IHandleEvent** parent, **SpriteBatch** spriteBatch, **ContentManager** content, **Rectangle** displayRect, **ProgressStyle** style =ProgressStyle.Default, int total = 100, int start = 0 )

Create a new progress bar

Parameter

<i>parent</i>	A parent object to pass events to
<i>spriteBatch</i>	A spriteBatch used for drawing
<i>content</i>	A Contentmanager used for loading resources
<i>displayRect</i>	The area of the progress bar
<i>style</i>	The design of the progress bar
<i>total</i>	A maximum amount to be displayed on the progress bar
<i>start</i>	The start value
<i>color</i>	The color of the progress bar

### 6.53.3 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.53.3.1 override void **Gruppe22.Client.ProgressBar.Draw** ( **GameTime** gameTime ) [virtual]

Display the progressbar using appropriate position,style and color

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.53.3.2 override bool Gruppe22.Client.ProgressBar.IsHit ( int x, int y ) [virtual]

Check whether a pixel is part of the window

## Parameter

<i>x</i>	Horizontal coordinate
<i>y</i>	Vertical coordinate

## Rückgabe

true if pixel is part of the window

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.53.3.3 override void Gruppe22.Client.ProgressBar.Update ( gameTime *gameTime* ) [virtual]

Move progress bar (if animated)

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

## 6.53.4 Dokumentation der Propertys

### 6.53.4.1 Color Gruppe22.Client.ProgressBar.color [get], [set]

### 6.53.4.2 override bool Gruppe22.Client.ProgressBar.ignorePause [get]

Progress bars animate and display even if program is paused

### 6.53.4.3 int Gruppe22.Client.ProgressBar.total [get], [set]

Total amount available on the progress bar (resets value)

### 6.53.4.4 int Gruppe22.Client.ProgressBar.value [get], [set]

Current value of the progress bar (minimum 0, maximum set by total)

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Progressbar.cs](#)

## 6.54 Gruppe22.Client.Projectile Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- void [moveTo](#) ([Backend.Coords](#) coord)



- void [Draw](#) ()
- void [Update](#) (GameTime gametime)
- void [Draw](#) (SpriteBatch \_spriteBatch, [TileObject](#) animation)
- [Projectile](#) (uint [id](#), [Backend.IHandleEvent](#) parent, [Backend.Coords](#) current, [Backend.Direction](#) dir, [Projectile-Tile](#) tile)

### Öffentliche Attribute

- uint [\\_elapsed](#) = 0
- bool [\\_nomove](#) = false
- [Backend.IHandleEvent](#) [\\_parent](#)

### Propertys

- uint [id](#) [get, set]
- int [direction](#) [get]
- [ProjectileTile](#) [tile](#) [get, set]

#### 6.54.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.54.1.1 [Gruppe22.Client.Projectile.Projectile](#) ( uint [id](#), [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, [Backend.Coords](#) *current*, [Backend.Direction](#) *dir*, [ProjectileTile](#) *tile* )

#### 6.54.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.54.2.1 void [Gruppe22.Client.Projectile.Draw](#) ( )
- 6.54.2.2 void [Gruppe22.Client.Projectile.Draw](#) ( [SpriteBatch](#) *\_spriteBatch*, [TileObject](#) *animation* )
- 6.54.2.3 void [Gruppe22.Client.Projectile.moveTo](#) ( [Backend.Coords](#) *coord* )
- 6.54.2.4 void [Gruppe22.Client.Projectile.Update](#) ( [GameTime](#) *gametime* )

#### 6.54.3 Dokumentation der Datenelemente

- 6.54.3.1 uint [Gruppe22.Client.Projectile.\\_elapsed](#) = 0
- 6.54.3.2 bool [Gruppe22.Client.Projectile.\\_nomove](#) = false
- 6.54.3.3 [Backend.IHandleEvent](#) [Gruppe22.Client.Projectile.\\_parent](#)

#### 6.54.4 Dokumentation der Propertys

- 6.54.4.1 int [Gruppe22.Client.Projectile.direction](#) [get]
- 6.54.4.2 uint [Gruppe22.Client.Projectile.id](#) [get], [set]
- 6.54.4.3 [ProjectileTile](#) [Gruppe22.Client.Projectile.tile](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[Mainmap.cs](#)

## 6.55 Gruppe22.ProjectileTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.ProjectileTile:

### Öffentliche Methoden

- [ProjectileTile](#) ([Backend.FloorTile](#) parent, [Backend.Direction](#) dir, uint id=0)
- void [NextTile](#) (bool doMove=false)
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)

*Abstract method to save a tile in a XML file*

### Propertys

- uint [id](#) [get, set]

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.55.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.55.1.1 Gruppe22.ProjectileTile.ProjectileTile ( [Backend.FloorTile](#) parent, [Backend.Direction](#) dir, uint id = 0 )

#### 6.55.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.55.2.1 void Gruppe22.ProjectileTile.NextTile ( bool *doMove* = false )

6.55.2.2 override void Gruppe22.ProjectileTile.Save ( [XmlWriter](#) xmlw ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

#### 6.55.3 Dokumentation der Propertys

6.55.3.1 uint Gruppe22.ProjectileTile.id [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[ProjectileTile.cs](#)

## 6.56 Gruppe22.Backend.ReservedTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.ReservedTile:

## Öffentliche Methoden

- [ReservedTile](#) (object [parent](#), string [filename](#)="", int [index](#)=0, bool [canenter](#)=false, bool [enabled](#)=true)
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)

*Abstract method to save a tile in a XML file*

## Propertys

- int [envIndex](#) [get, set]
- bool [enabled](#) [get, set]
- bool [canEnter](#) [get, set]
- string [filename](#) [get, set]
- int [index](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.56.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.56.1.1 `Gruppe22.Backend.ReservedTile.ReservedTile ( object parent, string filename = " ", int index = 0, bool canenter = false, bool enabled = true )`

### 6.56.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.56.2.1 `override void Gruppe22.Backend.ReservedTile.Save ( XmlWriter xmlw )` [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.56.3 Dokumentation der Propertys

6.56.3.1 `bool Gruppe22.Backend.ReservedTile.canEnter` [get], [set]

6.56.3.2 `bool Gruppe22.Backend.ReservedTile.enabled` [get], [set]

6.56.3.3 `int Gruppe22.Backend.ReservedTile.envIndex` [get], [set]

6.56.3.4 `string Gruppe22.Backend.ReservedTile.filename` [get], [set]

6.56.3.5 `int Gruppe22.Backend.ReservedTile.index` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[ReservedTile.cs](#)

## 6.57 DungeonServer.Server Klassenreferenz

This class represents the main console application Current version copied almost verbatim from [http://www.-indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics\\_mit\\_Lidgren/Erstellen\\_des\\_Servers](http://www.-indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/Erstellen_des_Servers)

## Öffentliche, statische Methoden

- static void [Main](#) (string[] args)  
*Main method*

### 6.57.1 Ausführliche Beschreibung

This class represents the main console application Current version copied almost verbatim from [http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics\\_mit\\_Lidgren/Erstellen\\_des\\_Servers](http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/Erstellen_des_Servers)

### 6.57.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.57.2.1 static void [DungeonServer.Server.Main](#) ( string[] args ) [static]

Main method

Parameter

<i>args</i>	
-------------	--

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/[Program.cs](#)

## 6.58 Gruppe22.Client.Shop Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Shop:

## Öffentliche Methoden

- void [DisplayToolTip](#) (int column, int y, string text)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)
- override void [Update](#) (GameTime gameTime)
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override bool [OnKeyDown](#) (Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys k)
- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventId, params object[] data)
- [Shop](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor1, [Backend.Actor](#) actor2)  
*Constructor*

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.58.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.58.1.1 [Gruppe22.Client.Shop.Shop](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor1, [Backend.Actor](#) actor2 )

Constructor

## 6.58.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.58.2.1 void Gruppe22.Client.Shop.DisplayToolTip ( int *column*, int *y*, string *text* )

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

6.58.2.2 override void Gruppe22.Client.Shop.Draw ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.58.2.3 override void Gruppe22.Client.Shop.HandleEvent ( bool *DownStream*, Backend.Events *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.58.2.4 override bool Gruppe22.Client.Shop.OnKeyDown ( Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k* )

6.58.2.5 override bool Gruppe22.Client.Shop.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.58.2.6 override void Gruppe22.Client.Shop.Update ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Shop.cs](#)

## 6.59 Gruppe22.Client.SimpleStats Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.SimpleStats:

### Öffentliche Methoden

- override bool [OnMouseDown](#) (int button)

*Called when a mouse button changes from up to down*

- override void [Update](#) (GameTime gameTime)

*React to changes in character stats*

- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)

*Refresh display of actor data*

- [SimpleStats](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, [Backend.Actor](#) actor)

*Constructor*

## Propertys

- [Backend.Actor](#) actor [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.59.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.59.1.1 [Gruppe22.Client.SimpleStats.SimpleStats](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect, [Backend.Actor](#) actor )

Constructor

### 6.59.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.59.2.1 override void [Gruppe22.Client.SimpleStats.Draw](#) ( [GameTime](#) gameTime ) [virtual]

Refresh display of actor data

Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.59.2.2 override bool [Gruppe22.Client.SimpleStats.OnMouseDown](#) ( int button ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.59.2.3 override void [Gruppe22.Client.SimpleStats.Update](#) ( [GameTime](#) gameTime ) [virtual]

React to changes in character stats

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.59.3 Dokumentation der Propertys

#### 6.59.3.1 Backend.Actor Gruppe22.Client.SimpleStats.actor [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[SimpleStats.cs](#)

## 6.60 Gruppe22.Client.StateToEvent Klassenreferenz

A class transforming mouse and keyboard-states to Windows Forms style events

### Öffentliche Methoden

- void [Update](#) (GameTime gametime)  
*Change states and pass events if needed*
- [StateToEvent](#) (IKeyHandler parent)  
*Create a new State to event transformer (possibly only for mainwindow)*

### Propertys

- Keys[] [keys](#) [get]

### 6.60.1 Ausführliche Beschreibung

A class transforming mouse and keyboard-states to Windows Forms style events

### 6.60.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.60.2.1 Gruppe22.Client.StateToEvent.StateToEvent ( IKeyHandler parent )

Create a new State to event transformer (possibly only for mainwindow)

Parameter

<i>parent</i>	
---------------	--

### 6.60.3 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.60.3.1 void Gruppe22.Client.StateToEvent.Update ( GameTime gametime )

Change states and pass events if needed

Parameter

<i>gametime</i>	
-----------------	--

### 6.60.4 Dokumentation der Propertys

#### 6.60.4.1 Keys [] Gruppe22.Client.StateToEvent.keys [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[KeyHandler.cs](#)

## 6.61 Gruppe22.Client.Statusbox Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Statusbox:

### Öffentliche Methoden

- override void [AddLine](#) (string text, object color=null)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)
- override void [Draw](#) (GameTime gameTime)  
*This is called when the game should draw itself.*
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [MoveContent](#) (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)
- override void [ScrollWheel](#) (int Difference)
- override bool [OnKeyDown](#) (Keys k)
- [Statusbox](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, bool hasBorder=true, bool center=false)  
*Creates a scrollable area to output text*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.61.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.61.1.1 Gruppe22.Client.Statusbox.Statusbox ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect, bool hasBorder = true, bool center = false )

Creates a scrollable area to output text

Parameter

<i>parent</i>	
<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	
<i>hasBorder</i>	
<i>center</i>	

#### 6.61.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.61.2.1 override void Gruppe22.Client.Statusbox.AddLine ( string text, object color = null ) [virtual]

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

Parameter



<i>text</i>	
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TextOutput](#).

6.61.2.2 `override void Gruppe22.Client.Statusbox.Draw ( GameTime gameTime ) [virtual]`

This is called when the game should draw itself.

Parameter

<i>gameTime</i>	Provides a snapshot of timing values.
-----------------	---------------------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.61.2.3 `override void Gruppe22.Client.Statusbox.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data ) [virtual]`

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.61.2.4 `override void Gruppe22.Client.Statusbox.MoveContent ( Vector2 difference, int _lastCheck = 0 ) [virtual]`

Parameter

<i>difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.61.2.5 `override bool Gruppe22.Client.Statusbox.OnKeyDown ( Keys k ) [virtual]`

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.61.2.6 `override bool Gruppe22.Client.Statusbox.OnMouseDown ( int button ) [virtual]`

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.61.2.7 `override void Gruppe22.Client.Statusbox.ScrollWheel ( int Difference ) [virtual]`

Parameter

<i>Difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Statusbox.cs](#)

## 6.62 Gruppe22.Backend.SwitchTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.SwitchTile:

## Öffentliche Methoden

- [SwitchTile](#) (object [parent](#))
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*

## Propertys

- bool [active](#) [get, set]  
*Whether the switch is active*
- int [id](#) [get, set]  
*Unique ID of switch (may be used as reference to door or trap)*
- int [order](#) [get, set]  
*0 based order in which switch status was changed*

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.62.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.62.1.1 Gruppe22.Backend.SwitchTile.SwitchTile ( object *parent* )

### 6.62.2 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.62.2.1 override void Gruppe22.Backend.SwitchTile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.62.3 Dokumentation der Propertys

#### 6.62.3.1 bool Gruppe22.Backend.SwitchTile.active [get], [set]

Whether the switch is active

#### 6.62.3.2 int Gruppe22.Backend.SwitchTile.id [get], [set]

Unique ID of switch (may be used as reference to door or trap)

#### 6.62.3.3 int Gruppe22.Backend.SwitchTile.order [get], [set]

0 based order in which switch status was changed

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[SwitchTile.cs](#)

## 6.63 Gruppe22.Backend.TargetTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.TargetTile:

### Öffentliche Methoden

- [TargetTile](#) (object [parent](#))
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.63.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.63.1.1 Gruppe22.Backend.TargetTile.TargetTile ( object *parent* )

#### 6.63.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.63.2.1 override void Gruppe22.Backend.TargetTile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[TargetTile.cs](#)

## 6.64 Gruppe22.Backend.TeleportTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.TeleportTile:

### Öffentliche Methoden

- [TeleportTile](#) (object [parent](#), string nextXml, [Backend.Coords](#) pos, bool isTeleport=false, bool isHidden=false, bool isEnabled=true, bool isUp=false)
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*

### Property

- String [nextRoom](#) [get, set]
- [Backend.Coords](#) [nextPlayerPos](#) [get]
- bool [hidden](#) [get, set]
- bool [enabled](#) [get, set]

- bool [teleport](#) [get, set]
- bool [down](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.64.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.64.1.1 Gruppe22.Backend.TeleportTile.TeleportTile ( object *parent*, string *nextXml*, Backend.Coords *pos*, bool *isTeleport* = false, bool *isHidden* = false, bool *isEnabled* = true, bool *isUp* = false )

### 6.64.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.64.2.1 override void Gruppe22.Backend.TeleportTile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.64.3 Dokumentation der Propertys

6.64.3.1 bool Gruppe22.Backend.TeleportTile.down [get], [set]

6.64.3.2 bool Gruppe22.Backend.TeleportTile.enabled [get], [set]

6.64.3.3 bool Gruppe22.Backend.TeleportTile.hidden [get], [set]

6.64.3.4 Backend.Coords Gruppe22.Backend.TeleportTile.nextPlayerPos [get]

6.64.3.5 String Gruppe22.Backend.TeleportTile.nextRoom [get], [set]

6.64.3.6 bool Gruppe22.Backend.TeleportTile.teleport [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[TeleportTile.cs](#)

## 6.65 Gruppe22.Client.TextInput Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.TextInput:

### Öffentliche Methoden

- override bool [OnKeyDown](#) (Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k*)
- override void [HandleEvent](#) (bool *DownStream*, [Backend.Events](#) *eventID*, params object[] *data*)
- override void [Draw](#) (GameTime *gameTime*)
- override void [Update](#) (GameTime *gameTime*)
- [TextInput](#) ([Backend.IHandleEvent](#) *parent*, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, string *label*, string *text*, string *toolTip*, int *inputWidth*, bool *canEdit*)

## Geschützte Methoden

- void [\\_DisplayToolTip](#) ()  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*

## Geschützte Attribute

- string [\\_label](#) = ""
- string [\\_text](#) = ""
- string [\\_tooltip](#) = ""
- SpriteFont [\\_font](#) = null
- Texture2D [\\_background](#) = null
- int [\\_textWidth](#) = 0
- bool [\\_canEdit](#) = false

## Propertys

- string [text](#) [get, set]
- override bool [canFocus](#) [get]
- bool [canEdit](#) [get, set]

### 6.65.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.65.1.1 [Gruppe22.Client.TextInput.TextInput](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, [SpriteBatch](#) *spriteBatch*, [ContentManager](#) *content*, [Rectangle](#) *displayRect*, string *label*, string *text*, string *toolTip*, int *inputWidth*, bool *canEdit* )

#### Parameter

<i>parent</i>	
<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	

### 6.65.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.65.2.1 void [Gruppe22.Client.TextInput.\\_DisplayToolTip](#) ( ) [protected]

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

#### Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

- 6.65.2.2 override void [Gruppe22.Client.TextInput.Draw](#) ( [GameTime](#) *gameTime* ) [virtual]

#### Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.65.2.3 override void Gruppe22.Client.TextInput.HandleEvent ( bool *DownStream*, Backend.Events *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.65.2.4 override bool Gruppe22.Client.TextInput.OnKeyDown ( Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k* )

6.65.2.5 override void Gruppe22.Client.TextInput.Update ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.65.3 Dokumentation der Datenelemente

6.65.3.1 Texture2D Gruppe22.Client.TextInput.\_background = null [protected]

6.65.3.2 bool Gruppe22.Client.TextInput.\_canEdit = false [protected]

6.65.3.3 SpriteFont Gruppe22.Client.TextInput.\_font = null [protected]

6.65.3.4 string Gruppe22.Client.TextInput.\_label = "" [protected]

6.65.3.5 string Gruppe22.Client.TextInput.\_text = "" [protected]

6.65.3.6 int Gruppe22.Client.TextInput.\_textWidth = 0 [protected]

6.65.3.7 string Gruppe22.Client.TextInput.\_tooltip = "" [protected]

### 6.65.4 Dokumentation der Propertys

6.65.4.1 bool Gruppe22.Client.TextInput.canEdit [get], [set]

6.65.4.2 override bool Gruppe22.Client.TextInput.canFocus [get]

6.65.4.3 string Gruppe22.Client.TextInput.text [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[TextInput.cs](#)

## 6.66 Gruppe22.Client.TextOutput Klassenreferenz

Class used for output - parent to statusbox (output only) and chat (input + output)

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.TextOutput:

### Öffentliche Methoden

- virtual void [AddLine](#) (string text, object color=null)

*Add a line of text to output (requires implementation in children*

- [TextOutput](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect)

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.66.1 Ausführliche Beschreibung

Class used for output - parent to statusbox (output only) and chat (input + output)

### 6.66.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.66.2.1 [Gruppe22.Client.TextOutput.TextOutput](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect )

### 6.66.3 Dokumentation der Elementfunktionen

6.66.3.1 `virtual void Gruppe22.Client.TextOutput.AddLine ( string text, object color = null ) [virtual]`

Add a line of text to output (requires implementation in children

Parameter

<i>text</i>	
<i>color</i>	

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Statusbox](#) und [Gruppe22.Client.Chat](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Textoutput.cs](#)

## 6.67 Gruppe22.Client.TextureFromData Klassenreferenz

### Öffentliche, statische Methoden

- static Texture2D [Convert](#) ([Backend.ImageData](#) src, [ContentManager](#) content)

### 6.67.1 Dokumentation der Elementfunktionen

6.67.1.1 `static Texture2D Gruppe22.Client.TextureFromData.Convert ( Backend.ImageData src, ContentManager content ) [static]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[ImageInfo2Texture.cs](#)

## 6.68 Gruppe22.Backend.Tile Klassenreferenz

An abstract class representing a generic tile (i.e. blank floor)

Klassendiagramm für [Gruppe22.Backend.Tile](#):

## Öffentliche Methoden

- virtual void [Update](#) (GameTime gameTime)
- virtual void [Save](#) (XmlWriter xmlw)  
*Abstract method to save a tile in a XML file*
- [Tile](#) (object [parent](#))  
*An empty constructor (setting default values)*
- virtual void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Events](#) eventID, params object[] data)

## Geschützte Attribute

- object [\\_parent](#) = null

## Propertys

- [Backend.Coords](#) [coords](#) [get, set]
- object [parent](#) [get, set]

### 6.68.1 Ausführliche Beschreibung

An abstract class representing a generic tile (i.e. blank floor)

### 6.68.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.68.2.1 Gruppe22.Backend.Tile.Tile ( object *parent* )

An empty constructor (setting default values)

### 6.68.3 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.68.3.1 virtual void Gruppe22.Backend.Tile.HandleEvent ( bool *DownStream*, [Events](#) *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]

#### 6.68.3.2 virtual void Gruppe22.Backend.Tile.Save ( XmlWriter *xmlw* ) [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Backend.FloorTile](#), [Gruppe22.Backend.TrapTile](#), [Gruppe22.Backend.TriggerTile](#), [Gruppe22.Backend.TeleportTile](#), [Gruppe22.Backend.WallTile](#), [Gruppe22.Backend.ReservedTile](#), [Gruppe22.ProjectileTile](#), [Gruppe22.Backend.SwitchTile](#), [Gruppe22.Backend.ActorTile](#), [Gruppe22.Backend.DoorTile](#), [Gruppe22.Backend.ItemTile](#), [Gruppe22.Backend.GapTile](#) und [Gruppe22.Backend.TargetTile](#).

#### 6.68.3.3 virtual void Gruppe22.Backend.Tile.Update ( gameTime *gameTime* ) [virtual]

Erneute Implementation in [Gruppe22.Backend.FloorTile](#).



## 6.68.4 Dokumentation der Datenelemente

6.68.4.1 object Gruppe22.Backend.Tile.\_parent = null [protected]

## 6.68.5 Dokumentation der Propertys

6.68.5.1 Backend.Coords Gruppe22.Backend.Tile.coords [get], [set]

6.68.5.2 object Gruppe22.Backend.Tile.parent [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Tile.cs

## 6.69 Gruppe22.Client.TileObject Klassenreferenz

All animations used in displaying a specific tile

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.TileObject:

### Öffentliche Methoden

- bool [NextAnimation](#) ()  
*Loop animation to next frame*
- void [ResetAnimation](#) ()  
*Restart current animation at first frame*
- void [FinalAnimation](#) ()  
*Show the final phase of the animation*
- void [AddAnimation](#) (string src, [Backend.Coords](#) start, int cols=1, int rows=1, [Backend.Coords](#) offset=null, [Backend.Coords](#) crop=null, bool order=false)  
*Add multiple animation phases from a single file*
- [TileObject](#) (ContentManager content, int width=128, int height=192)
- [TileObject](#) ()
- System.Xml.Schema.XmlSchema [GetSchema](#) ()  
*Useless function from the IXmlSerializable-Interface*
- void [ReadXml](#) (System.Xml.XmlReader reader)  
*Get XML-data from a file*
- void [WriteXml](#) (System.Xml.XmlWriter writer)  
*Dump the whole group of animations to an XML-file*

### Propertys

- bool [loop](#) [get, set]  
*true if the current animation loops (i.e. repeats endlessly)*
- int [offsetX](#) [get, set]
- int [offsetY](#) [get, set]
- int [cropX](#) [get, set]
- int [cropY](#) [get, set]
- bool [isValid](#) [get]  
*True if we can return a valid bitmap*

- string `animationFile` [get, set]  
*The file containing the current animation phase*
- Texture2D `animationTexture` [get]  
*A bitmap containing the current animation phase*
- int `animationID` [get]
- Rectangle `animationRect` [get, set]  
*The rectangle used to cut out the current animation phase*
- int `height` [get, set]
- int `width` [get, set]

### 6.69.1 Ausführliche Beschreibung

All animations used in displaying a specific tile

### 6.69.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

#### 6.69.2.1 Gruppe22.Client.TileObject.TileObject ( ContentManager *content*, int *width* = 128, int *height* = 192 )

Parameter

<i>width</i>	
<i>height</i>	
<i>animations</i>	

#### 6.69.2.2 Gruppe22.Client.TileObject.TileObject ( )

### 6.69.3 Dokumentation der Elementfunktionen

#### 6.69.3.1 void Gruppe22.Client.TileObject.AddAnimation ( string *src*, Backend.Coords *start*, int *cols* = 1, int *rows* = 1, Backend.Coords *offset* = null, Backend.Coords *crop* = null, bool *order* = false )

Add multiple animation phases from a single file

Parameter

<i>animation</i>	
<i>src</i>	Source File
<i>start</i>	TOp left corner of first frame (width and height determined by animation object!)
<i>cols</i>	Number of columns used in the animation
<i>rows</i>	Number of rows used in the animation
<i>order</i>	Whether to read row by row (false, default) or column by column (true)

Rückgabe

ID of Animation added to or -1 if invalid target was passed

#### 6.69.3.2 void Gruppe22.Client.TileObject.FinalAnimation ( )

Show the final phase of the animation

## 6.69.3.3 System.Xml.Schema.XmlSchema Gruppe22.Client.TileObject.GetSchema ( )

Useless function from the IXmlSerializable-Interface

Rückgabe

null

## 6.69.3.4 bool Gruppe22.Client.TileObject.NextAnimation ( )

Loop animation to next frame

6.69.3.5 void Gruppe22.Client.TileObject.ReadXml ( System.Xml.XmlReader *reader* )

Get XML-data from a file

Parameter

<i>reader</i>	The file from which data will be read
---------------	---------------------------------------

## 6.69.3.6 void Gruppe22.Client.TileObject.ResetAnimation ( )

Restart current animation at first frame

6.69.3.7 void Gruppe22.Client.TileObject.WriteXml ( System.Xml.XmlWriter *writer* )

Dump the whole group of animations to an XML-file

Parameter

<i>writer</i>	The file used to write the data
---------------	---------------------------------

## 6.69.4 Dokumentation der Propertys

## 6.69.4.1 string Gruppe22.Client.TileObject.animationFile [get], [set]

The file containing the current animation phase

## 6.69.4.2 int Gruppe22.Client.TileObject.animationID [get]

## 6.69.4.3 Rectangle Gruppe22.Client.TileObject.animationRect [get], [set]

The rectangle used to cut out the current animation phase

## 6.69.4.4 Texture2D Gruppe22.Client.TileObject.animationTexture [get]

A bitmap containing the current animation phase

## 6.69.4.5 int Gruppe22.Client.TileObject.cropX [get], [set]

## 6.69.4.6 int Gruppe22.Client.TileObject.cropY [get], [set]

6.69.4.7 `int Gruppe22.Client.TileObject.height` `[get]`, `[set]`

6.69.4.8 `bool Gruppe22.Client.TileObject.isValid` `[get]`

True if we can return a valid bitmap

6.69.4.9 `bool Gruppe22.Client.TileObject.loop` `[get]`, `[set]`

true if the current animation loops (i.e. repeats endlessly)

6.69.4.10 `int Gruppe22.Client.TileObject.offsetX` `[get]`, `[set]`

6.69.4.11 `int Gruppe22.Client.TileObject.offsetY` `[get]`, `[set]`

6.69.4.12 `int Gruppe22.Client.TileObject.width` `[get]`, `[set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/VisibleObject.cs`

## 6.70 Gruppe22.Client.TileSet Klassenreferenz

Klassendiagramm für `Gruppe22.Client.TileSet`:

### Öffentliche Methoden

- `System.Xml.Schema.XmlSchema` `GetSchema` ()  
*Useless function required by `IXmlSerializable`*
- `virtual void` `ReadXml` (`System.Xml.XmlReader` reader)  
*Load object from XML-file*
- `virtual void` `Add` (`string filename`, `int id`, `Rectangle cutOut`, `int cols=1`, `int rows=1`, `bool dir=false`)
- `virtual void` `Save` (`string filename="bla.xml"`)
- `virtual void` `Load` (`string filename="bla.xml"`)
- `virtual void` `WriteXml` (`System.Xml.XmlWriter` writer)  
*Dump object to XML-file*
- `TileSet` ()  
*Necessary Constructor for serialization; avoid otherwise (!)*
- `TileSet` (`ContentManager content`, `int width`, `int height`, `string fileName=""`)

### Geschützte Attribute

- `string` `_fileName` = ""
- `List< TileObject >` `_textures`
- `int` `_width` = 0
- `int` `_height` = 0
- `ContentManager` `_content` = null

## Propertys

- string [filename](#) [get, set]
- [TileObject](#) this[int i] [get]
- int [width](#) [get, set]  
*Width of elements in the tileset*
- int [height](#) [get, set]  
*Height of elements in the tileset*

## 6.70.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

### 6.70.1.1 Gruppe22.Client.TileSet.TileSet ( )

Necessary Constructor for serialization; avoid otherwise (!)

### 6.70.1.2 Gruppe22.Client.TileSet.TileSet ( ContentManager content, int width, int height, string fileName = " " )

## 6.70.2 Dokumentation der Elementfunktionen

### 6.70.2.1 virtual void Gruppe22.Client.TileSet.Add ( string filename, int id, Rectangle cutOut, int cols = 1, int rows = 1, bool dir = false ) [virtual]

#### Parameter

<i>filename</i>	
<i>id</i>	
<i>cutOut</i>	

### 6.70.2.2 System.Xml.Schema.XmlSchema Gruppe22.Client.TileSet.GetSchema ( )

Useless function required by IXmlSerializable

#### Rückgabe

Null (always)

### 6.70.2.3 virtual void Gruppe22.Client.TileSet.Load ( string filename = "bla.xml" ) [virtual]

#### Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.ActorView](#) und [Gruppe22.Client.WallTiles](#).

### 6.70.2.4 virtual void Gruppe22.Client.TileSet.ReadXml ( System.Xml.XmlReader reader ) [virtual]

Load object from XML-file

#### Parameter

<i>reader</i>	Load object from XML-stream
---------------	-----------------------------

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.ActorView](#) und [Gruppe22.Client.WallTiles](#).

6.70.2.5 `virtual void Gruppe22.Client.TileSet.Save ( string filename = "bla.xml" ) [virtual]`

Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.ActorView](#) und [Gruppe22.Client.WallTiles](#).

6.70.2.6 `virtual void Gruppe22.Client.TileSet.WriteXml ( System.Xml.XmlWriter writer ) [virtual]`

Dump object to XML-file

Parameter

<i>writer</i>	Write object to XML-stream
---------------	----------------------------

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.ActorView](#) und [Gruppe22.Client.WallTiles](#).

### 6.70.3 Dokumentation der Datenelemente

6.70.3.1 `ContentManager Gruppe22.Client.TileSet._content = null [protected]`

6.70.3.2 `string Gruppe22.Client.TileSet._fileName = "" [protected]`

6.70.3.3 `int Gruppe22.Client.TileSet._height = 0 [protected]`

6.70.3.4 `List<TileObject> Gruppe22.Client.TileSet._textures [protected]`

6.70.3.5 `int Gruppe22.Client.TileSet._width = 0 [protected]`

### 6.70.4 Dokumentation der Propertys

6.70.4.1 `string Gruppe22.Client.TileSet.filename [get], [set]`

6.70.4.2 `int Gruppe22.Client.TileSet.height [get], [set]`

Height of elements in the tileset

6.70.4.3 `TileObject Gruppe22.Client.TileSet.this[int i] [get]`

Parameter

<i>i</i>	
----------	--

Rückgabe

6.70.4.4 `int Gruppe22.Client.TileSet.width [get], [set]`

Width of elements in the tileset

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Tilesset.cs

## 6.71 Gruppe22.Client.TileTooltip Klassenreferenz

Tooltips for display on the mainmap (Helper class for MainMap)

### Öffentliche Methoden

- void [DisplayToolTip](#) ([Backend.FloorTile](#) tile)  
*Display the current tooltip on current tile (or update text if tile was changed)*
- void [CreateToolTip](#) ([Backend.FloorTile](#) tile)  
*Creates a tooltip for a specific tile*
- string [\\_TrapToolTip](#) ([Backend.Tile](#) a)
- string [\\_TeleportToolTip](#) ([Backend.Tile](#) a)
- string [\\_TreasureToolTip](#) ([Backend.Tile](#) a)  
*Tooltip for items on the floor*
- [TileToolTip](#) ([Mainmap](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect)

### 6.71.1 Ausführliche Beschreibung

Tooltips for display on the mainmap (Helper class for MainMap)

### 6.71.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.71.2.1 [Gruppe22.Client.TileTooltip.TileToolTip](#) ( [Mainmap](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect )

### 6.71.3 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.71.3.1 string [Gruppe22.Client.TileTooltip.\\_TeleportToolTip](#) ( [Backend.Tile](#) a )

Parameter

<i>a</i>	
----------	--

- 6.71.3.2 string [Gruppe22.Client.TileTooltip.\\_TrapToolTip](#) ( [Backend.Tile](#) a )

Parameter

<i>a</i>	
----------	--

- 6.71.3.3 string [Gruppe22.Client.TileTooltip.\\_TreasureToolTip](#) ( [Backend.Tile](#) a )

Tooltip for items on the floor

## Parameter

<i>a</i>	A Walltile (does not display anything for other types of tile)
----------	--

6.71.3.4 void Gruppe22.Client.TileTooltip.CreateToolTip ( Backend.FloorTile *tile* )

Creates a tooltip for a specific tile

## Parameter

<i>tile</i>	
-------------	--

6.71.3.5 void Gruppe22.Client.TileTooltip.DisplayToolTip ( Backend.FloorTile *tile* )

Display the current tooltip on current tile (or update text if tile was changed)

## Parameter

<i>tile</i>	The floortile to display the tooltip for
-------------	--

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/TileTooltip.cs

## 6.72 Gruppe22.Client.Toolbar Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Toolbar:

### Öffentliche Methoden

- override void [HandleEvent](#) (bool DownStream, [Backend.Events](#) eventID, params object[] data)
- override void [Update](#) (GameTime gameTime)
- int [Pos2Tile](#) (int x, int y)
- override bool [OnKeyDown](#) (Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys k)
- override bool [OnMouseUp](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from down to up*
- override bool [OnMouseDown](#) (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- override void [Draw](#) (GameTime gametime)
- void [DisplayToolTip](#) (int icon)  
*Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary*
- [Toolbar](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, [SpriteBatch](#) spriteBatch, [ContentManager](#) content, [Rectangle](#) displayRect, [Backend.Actor](#) actor)

### Propertys

- [GridElement dragItem](#) [get, set]
- [Backend.Actor actor](#) [get, set]



## Weitere Geerbte Elemente

### 6.72.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.72.1.1 Gruppe22.Client.Toolbar.Toolbar ( Backend.IHandleEvent *parent*, SpriteBatch *spriteBatch*, ContentManager *content*, Rectangle *displayRect*, Backend.Actor *actor* )

### 6.72.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.72.2.1 void Gruppe22.Client.Toolbar.DisplayToolTip ( int *icon* )

Append a new line of text to the status box; word wrap if necessary

Parameter

<i>text</i>	
-------------	--

6.72.2.2 override void Gruppe22.Client.Toolbar.Draw ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.72.2.3 override void Gruppe22.Client.Toolbar.HandleEvent ( bool *DownStream*, Backend.Events *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.72.2.4 override bool Gruppe22.Client.Toolbar.OnKeyDown ( Microsoft.Xna.Framework.Input.Keys *k* )

6.72.2.5 override bool Gruppe22.Client.Toolbar.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.72.2.6 override bool Gruppe22.Client.Toolbar.OnMouseUp ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from down to up

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

6.72.2.7 int Gruppe22.Client.Toolbar.Pos2Tile ( int *x*, int *y* )

6.72.2.8 override void Gruppe22.Client.Toolbar.Update ( GameTime *gameTime* ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.72.3 Dokumentation der Propertys

6.72.3.1 **Backend.Actor** [Gruppe22.Client.Toolbar.actor](#) [get], [set]

6.72.3.2 **GridElement** [Gruppe22.Client.Toolbar.dragItem](#) [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Toolbar.cs](#)

## 6.73 Gruppe22.Backend.TrapTile Klassenreferenz

A tile containing a trap

Klassendiagramm für [Gruppe22.Backend.TrapTile](#):

### Öffentliche Methoden

- override void [Update](#) (Microsoft.Xna.Framework.GameTime gameTime)
- int [Trigger](#) ()
- [TrapTile](#) (object [parent](#), int dmg)
  - A Constructor setting the damage of the trap*
- override void [Save](#) (XmlWriter xmlw)
  - Abstract method to save a tile in a XML file*

### Propertys

- int [damage](#) [get, set]
  - Determine damage trap does right now (0 if destroyed, off or disabled)*
- int [evade](#) [get, set]
- int [penetrate](#) [get, set]
- [TrapType](#) [type](#) [get, set]
- [TrapState](#) [status](#) [get, set]
  - Current status of the trap*
- bool [visible](#) [get]

### Weitere Geerbte Elemente

#### 6.73.1 Ausführliche Beschreibung

A tile containing a trap

## 6.73.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

### 6.73.2.1 Gruppe22.Backend.TrapTile.TrapTile ( *object parent*, *int dmg* )

A Constructor setting the damage of the trap

## Parameter

<i>parent</i>	
<i>dmg</i>	The damage the trap will deal

### 6.73.3 Dokumentation der Elementfunktionen

6.73.3.1 `override void Gruppe22.Backend.TrapTile.Save ( XmlWriter xmlw )` [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

## Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

6.73.3.2 `int Gruppe22.Backend.TrapTile.Trigger ( )`

6.73.3.3 `override void Gruppe22.Backend.TrapTile.Update ( Microsoft.Xna.Framework.GameTime gameTime )`

### 6.73.4 Dokumentation der Propertys

6.73.4.1 `int Gruppe22.Backend.TrapTile.damage` [get], [set]

Determine damage trap does right now (0 if destroyed, off or disabled)

6.73.4.2 `int Gruppe22.Backend.TrapTile.evade` [get], [set]

6.73.4.3 `int Gruppe22.Backend.TrapTile.penetrate` [get], [set]

6.73.4.4 `TrapState Gruppe22.Backend.TrapTile.status` [get], [set]

Current status of the trap

6.73.4.5 `TrapType Gruppe22.Backend.TrapTile.type` [get], [set]

6.73.4.6 `bool Gruppe22.Backend.TrapTile.visible` [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[TrapTile.cs](#)

## 6.74 Gruppe22.Backend.TriggerTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.TriggerTile:

### Öffentliche Methoden

- [TriggerTile](#) (object [parent](#), [Backend.Coords](#) [affected](#)=null, int [countdown](#)=-1, string [explanationEnabled](#)="", string [explanationDisabled](#)="", bool [enabled](#)=true, int [repeat](#)=-1, bool [alwaysShowEnabled](#)=true, bool [always-](#)

`ShowDisabled=false, string tileImage="", bool reactToEnemies=false, bool reactToObjects=false, int reactToItem=-1)`

- override void `Save` (XmlWriter xmlw)

*Abstract method to save a tile in a XML file*

## Propertys

- int `countdown` [get, set]
- `Backend.Coords affectedTile` [get, set]
- string `explanationDisabled` [get, set]
- string `explanationEnabled` [get, set]
- bool `enabled` [get, set]
- int `repeat` [get, set]
- bool `alwaysShowDisabled` [get, set]
- bool `alwaysShowEnabled` [get, set]
- string `tileimage` [get, set]
- bool `reactToEnemies` [get, set]
- bool `reactToObjects` [get, set]
- int `reactToItem` [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.74.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.74.1.1 `Gruppe22.Backend.TriggerTile.TriggerTile ( object parent, Backend.Coords affected = null, int countdown = -1, string explanationEnabled = "", string explanationDisabled = "", bool enabled = true, int repeat = -1, bool alwaysShowEnabled = true, bool alwaysShowDisabled = false, string tileImage = "", bool reactToEnemies = false, bool reactToObjects = false, int reactToItem = -1 )`

### 6.74.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.74.2.1 `override void Gruppe22.Backend.TriggerTile.Save ( XmlWriter xmlw ) [virtual]`

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<code>xmlw</code>	the XmlWriter used for saving the file
-------------------	--

Erneute Implementation von `Gruppe22.Backend.Tile`.

### 6.74.3 Dokumentation der Propertys

- 6.74.3.1 `Backend.Coords Gruppe22.Backend.TriggerTile.affectedTile` [get], [set]
- 6.74.3.2 `bool Gruppe22.Backend.TriggerTile.alwaysShowDisabled` [get], [set]
- 6.74.3.3 `bool Gruppe22.Backend.TriggerTile.alwaysShowEnabled` [get], [set]
- 6.74.3.4 `int Gruppe22.Backend.TriggerTile.countdown` [get], [set]
- 6.74.3.5 `bool Gruppe22.Backend.TriggerTile.enabled` [get], [set]
- 6.74.3.6 `string Gruppe22.Backend.TriggerTile.explanationDisabled` [get], [set]

6.74.3.7 `string Gruppe22.Backend.TriggerTile.explanationEnabled` `[get]`, `[set]`

6.74.3.8 `bool Gruppe22.Backend.TriggerTile.reactToEnemies` `[get]`, `[set]`

6.74.3.9 `int Gruppe22.Backend.TriggerTile.reactToItem` `[get]`, `[set]`

6.74.3.10 `bool Gruppe22.Backend.TriggerTile.reactToObjects` `[get]`, `[set]`

6.74.3.11 `int Gruppe22.Backend.TriggerTile.repeat` `[get]`, `[set]`

6.74.3.12 `string Gruppe22.Backend.TriggerTile.tileimage` `[get]`, `[set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- `C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TriggerTile.cs`

## 6.75 Gruppe22.Client.UIElement Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.UIElement:

### Öffentliche Methoden

- virtual bool `OnKeyDown` (Keys k)  
*Called whenever a key was up and is now down*
- virtual bool `OnKeyUp` (Keys k)  
*Called whenever a key was down and is now up*
- virtual bool `OnMouseDown` (int button)  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- virtual void `Show` ()
- virtual void `Hide` ()
- virtual bool `OnMouseUp` (int button)  
*Called when a mouse button changes from down to up*
- virtual bool `OnMouseHeld` (int button)
- virtual bool `OnKeyHeld` (Keys k)
- virtual void `Resize` (Rectangle rect)
- virtual void `HandleEvent` (bool DownStream, `Backend.Events` eventID, params object[] data)
- virtual bool `IsHit` (int x, int y)  
*Check whether a pixel is part of the window*
- virtual void `Click` (int Button)
- virtual void `Update` (GameTime gameTime)
- virtual void `Draw` (GameTime gameTime)
- virtual void `MoveContent` (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)
- virtual void `ScrollWheel` (int Difference)
- virtual void `Dispose` ()
- `UIElement` (`Backend.IHandleEvent` parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect)

## Geschützte Attribute

- SpriteBatch [\\_spriteBatch](#) = null  
*Central Sprite drawing algorithm*
- Rectangle [\\_displayRect](#)  
*The area used for the element*
- bool [\\_visible](#) = true
- [Backend.IHandleEvent \\_parent](#)
- ContentManager [\\_content](#)  
*A reference to the game's Contentmanager*
- bool [\\_focus](#) = false

## Propertys

- virtual bool [Visible](#) [get, set]
- virtual bool [ignorePause](#) [get]
- virtual bool [holdFocus](#) [get]
- virtual bool [focus](#) [get, set]
- virtual bool [canFocus](#) [get]

### 6.75.1 Ausführliche Beschreibung

### 6.75.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.75.2.1 Gruppe22.Client.UIElement.UIElement ( [Backend.IHandleEvent parent](#), [SpriteBatch spriteBatch](#), [ContentManager content](#), [Rectangle displayRect](#) )

#### Parameter

<a href="#">spriteBatch</a>	
<a href="#">content</a>	
<a href="#">displayRect</a>	

### 6.75.3 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.75.3.1 virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Click ( int [Button](#) ) [virtual]

#### Parameter

<a href="#">Button</a>	
------------------------	--

- 6.75.3.2 virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Dispose ( ) [virtual]

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Button](#) und [Gruppe22.Client.Window](#).

- 6.75.3.3 virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Draw ( [GameTime gameTime](#) ) [virtual]

## Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Mainmap](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#), [Gruppe22.Client.Grid](#), [Gruppe22.Client.CharacterWindow](#), [Gruppe22.Client.AbilityChoice](#), [Gruppe22.Client.Shop](#), [Gruppe22.Client.TextInput](#), [Gruppe22.Client.ProgressBar](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.Client.Abilities](#), [Gruppe22.Client.Window](#), [Gruppe22.Client.SimpleStats](#), [Gruppe22.Client.NumberEntry](#), [Gruppe22.Client.Orb](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Menu](#), [Gruppe22.Client.Chat](#) und [Gruppe22.Client.Minimap](#).

**6.75.3.4** `virtual void Gruppe22.Client.UIElement.HandleEvent ( bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data )` [virtual]

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Mainmap](#), [Gruppe22.Client.Shop](#), [Gruppe22.Client.Window](#), [Gruppe22.Client.TextInput](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.Client.CharacterWindow](#), [Gruppe22.Client.Chat](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#) und [Gruppe22.Client.Lobby](#).

**6.75.3.5** `virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Hide ( )` [virtual]

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Button](#).

**6.75.3.6** `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.IsHit ( int x, int y )` [virtual]

Check whether a pixel is part of the window

## Parameter

<i>x</i>	Horizontal coordinate
<i>y</i>	Vertical coordinate

## Rückgabe

true if pixel is part of the window

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.ProgressBar](#).

**6.75.3.7** `virtual void Gruppe22.Client.UIElement.MoveContent ( Vector2 difference, int _lastCheck = 0 )` [virtual]

## Parameter

<i>difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Mainmap](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Minimap](#), [Gruppe22.Client.Menu](#) und [Gruppe22.Client.Zoomable](#).

**6.75.3.8** `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnKeyDown ( Keys k )` [virtual]

Called whenever a key was up and is now down

## Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.Client.Zoomable](#) und [Gruppe22.Client.Window](#).



6.75.3.9 virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnKeyHeld ( Keys *k* ) [virtual]

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Zoomable](#).

6.75.3.10 virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnKeyUp ( Keys *k* ) [virtual]

Called whenever a key was down and is now up

Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

6.75.3.11 virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Grid](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#), [Gruppe22.Client.Shop](#), [Gruppe22.-Client.CharacterWindow](#), [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Abilities](#), [Gruppe22.Client.Button](#), [Gruppe22.-Client.Window](#), [Gruppe22.Client.Chat](#), [Gruppe22.Client.NumberEntry](#), [Gruppe22.Client.Inventory](#), [Gruppe22.-Client.SimpleStats](#) und [Gruppe22.Client.AbilityChoice](#).

6.75.3.12 virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnMouseHeld ( int *button* ) [virtual]

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

6.75.3.13 virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.OnMouseUp ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from down to up

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Implementiert [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#).

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Toolbar](#).

6.75.3.14 virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Resize ( Rectangle *rect* ) [virtual]

6.75.3.15 virtual void Gruppe22.Client.UIElement.ScrollWheel ( int *Difference* ) [virtual]

Parameter

<i>Difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Statusbox](#), [Gruppe22.Client.Minimap](#), [Gruppe22.Client.Menu](#) und [Gruppe22.Client.Zoomable](#).

6.75.3.16 `virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Show ( ) [virtual]`

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Button](#).

6.75.3.17 `virtual void Gruppe22.Client.UIElement.Update ( GameTime gameTime ) [virtual]`

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation in [Gruppe22.Client.Mainmap](#), [Gruppe22.Client.Shop](#), [Gruppe22.Client.ProgressBar](#), [Gruppe22.Client.TextInput](#), [Gruppe22.Client.Toolbar](#), [Gruppe22.Client.Orb](#), [Gruppe22.Client.SimpleStats](#), [Gruppe22.Client.Window](#), [Gruppe22.Client.Chat](#) und [Gruppe22.Client.Lobby](#).

## 6.75.4 Dokumentation der Datenelemente

6.75.4.1 `ContentManager Gruppe22.Client.UIElement._content [protected]`

A reference to the game's Contentmanager

6.75.4.2 `Rectangle Gruppe22.Client.UIElement._displayRect [protected]`

The area used for the element

6.75.4.3 `bool Gruppe22.Client.UIElement._focus = false [protected]`

6.75.4.4 `Backend.IHandleEvent Gruppe22.Client.UIElement._parent [protected]`

6.75.4.5 `SpriteBatch Gruppe22.Client.UIElement._spriteBatch = null [protected]`

Central Sprite drawing algorithm

6.75.4.6 `bool Gruppe22.Client.UIElement._visible = true [protected]`

## 6.75.5 Dokumentation der Propertys

6.75.5.1 `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.canFocus [get]`

6.75.5.2 `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.focus [get], [set]`

6.75.5.3 `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.holdFocus [get]`

6.75.5.4 `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.ignorePause [get]`

6.75.5.5 `virtual bool Gruppe22.Client.UIElement.Visible [get], [set]`

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[UIElement.cs](#)

## 6.76 Gruppe22.Client.VisibleObject Klassenreferenz

An animation phase

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.VisibleObject:

## Öffentliche Methoden

- **VisibleObject** (ContentManager content, string srcFile, Rectangle clipRect, Backend.Coords offset=null, Backend.Coords crop=null)
- **VisibleObject** ()
- System.Xml.Schema.XmlSchema **GetSchema** ()  
*Useless function from the IXmlSerializable-Interface*
- void **ReadXml** (System.Xml.XmlReader reader)  
*Get object from an XML-stream*
- void **WriteXml** (System.Xml.XmlWriter writer)  
*Dump object to an XML-stream*

## Propertys

- string **src** [get, set]
- Rectangle **clipRect** [get, set]
- Texture2D **texture** [get]
- int **offsetX** [get, set]
- int **offsetY** [get, set]
- int **cropX** [get, set]
- int **cropY** [get, set]

## 6.76.1 Ausführliche Beschreibung

An animation phase

## 6.76.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.76.2.1 Gruppe22.Client.VisibleObject.VisibleObject ( ContentManager content, string srcFile, Rectangle clipRect, Backend.Coords offset = null, Backend.Coords crop = null )

Parameter

<i>srcFile</i>	
<i>startX</i>	
<i>startY</i>	

6.76.2.2 Gruppe22.Client.VisibleObject.VisibleObject ( )

## 6.76.3 Dokumentation der Elementfunktionen

6.76.3.1 System.Xml.Schema.XmlSchema Gruppe22.Client.VisibleObject.GetSchema ( )

Useless function from the IXmlSerializable-Interface

Rückgabe

null

6.76.3.2 void Gruppe22.Client.VisibleObject.ReadXml ( System.Xml.XmlReader *reader* )

Get object from an XML-stream

## Parameter

<i>reader</i>	The reader containing the object
---------------	----------------------------------

6.76.3.3 void Gruppe22.Client.VisibleObject.WriteXml ( System.Xml.XmlWriter *writer* )

Dump object to an XML-stream

## Parameter

<i>writer</i>	The XML-stream to which the object will be dumped
---------------	---

## 6.76.4 Dokumentation der Property's

6.76.4.1 Rectangle Gruppe22.Client.VisibleObject.clipRect [get], [set]

6.76.4.2 int Gruppe22.Client.VisibleObject.cropX [get], [set]

6.76.4.3 int Gruppe22.Client.VisibleObject.cropY [get], [set]

6.76.4.4 int Gruppe22.Client.VisibleObject.offsetX [get], [set]

6.76.4.5 int Gruppe22.Client.VisibleObject.offsetY [get], [set]

6.76.4.6 string Gruppe22.Client.VisibleObject.src [get], [set]

6.76.4.7 Texture2D Gruppe22.Client.VisibleObject.texture [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/VisibleObject.cs

## 6.77 Gruppe22.Backend.WallTile Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Backend.WallTile:

### Öffentliche Methoden

- [WallTile](#) (object [parent](#))
- [WallTile](#) (object [parent](#), Random [r](#))
- override void [Save](#) (XmlWriter [xmlw](#))

*Abstract method to save a tile in a XML file*

### Öffentliche Attribute

- [WallType \\_type](#) = Backend.WallType.Normal

## Propertys

- int [health](#) [get, set]
- bool [enabled](#) [get, set]
- bool [destructible](#) [get]
- bool [illusion](#) [get, set]
- bool [illusionVisible](#) [get, set]
- virtual [WallType type](#) [get, set]

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.77.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.77.1.1 `Gruppe22.Backend.WallTile.WallTile ( object parent )`

6.77.1.2 `Gruppe22.Backend.WallTile.WallTile ( object parent, Random r )`

### 6.77.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.77.2.1 `override void Gruppe22.Backend.WallTile.Save ( XmlWriter xmlw )` [virtual]

Abstract method to save a tile in a XML file

Parameter

<i>xmlw</i>	the XmlWriter used for saving the file
-------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Backend.Tile](#).

### 6.77.3 Dokumentation der Datenelemente

6.77.3.1 `WallType Gruppe22.Backend.WallTile._type = Backend.WallType.Normal`

### 6.77.4 Dokumentation der Propertys

6.77.4.1 `bool Gruppe22.Backend.WallTile.destructible` [get]

6.77.4.2 `bool Gruppe22.Backend.WallTile.enabled` [get], [set]

6.77.4.3 `int Gruppe22.Backend.WallTile.health` [get], [set]

6.77.4.4 `bool Gruppe22.Backend.WallTile.illusion` [get], [set]

6.77.4.5 `bool Gruppe22.Backend.WallTile.illusionVisible` [get], [set]

6.77.4.6 `virtual WallType Gruppe22.Backend.WallTile.type` [get], [set]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/[WallTile.cs](#)

## 6.78 Gruppe22.Client.WallTiles Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.WallTiles:

## Öffentliche Methoden

- override void [ReadXml](#) (System.Xml.XmlReader reader)  
*Load object from XML-file*
- override void [Save](#) (string filename="bla.xml")  
*Save (merely a shortcut to the serializer)*
- override void [Load](#) (string filename="bla.xml")  
*Load (cannot use serializer at this level!)*
- override void [WriteXml](#) (System.Xml.XmlWriter writer)  
*Dump object to XML-file*
- void [Add](#) (string filename, WallDir direction, Rectangle cutOut, Backend.Coords offset=null, Backend.Coords crop=null, Backend.WallType subtype=Backend.WallType.Normal)  
*Add a new wall*
- [WallTiles](#) ()
- [WallTiles](#) (ContentManager content, int width, int height, string fileName="")

## Weitere Geerbte Elemente

### 6.78.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

6.78.1.1 Gruppe22.Client.WallTiles.WallTiles ( )

6.78.1.2 Gruppe22.Client.WallTiles.WallTiles ( ContentManager content, int width, int height, string fileName = " " )

### 6.78.2 Dokumentation der Elementfunktionen

6.78.2.1 void Gruppe22.Client.WallTiles.Add ( string filename, WallDir direction, Rectangle cutOut, Backend.Coords offset = null, Backend.Coords crop = null, Backend.WallType subtype = Backend.WallType.Normal )

Add a new wall

Parameter

<i>filename</i>	
<i>direction</i>	
<i>cutOut</i>	

6.78.2.2 override void Gruppe22.Client.WallTiles.Load ( string filename = "bla.xml" ) [virtual]

Load (cannot use serializer at this level!)

Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.78.2.3 override void Gruppe22.Client.WallTiles.ReadXml ( System.Xml.XmlReader reader ) [virtual]

Load object from XML-file

## Parameter

<i>reader</i>	Load object from XML-stream
---------------	-----------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.78.2.4 `override void Gruppe22.Client.WallTiles.Save ( string filename = "bla.xml" ) [virtual]`

Save (merely a shortcut to the serializer)

## Parameter

<i>filename</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

6.78.2.5 `override void Gruppe22.Client.WallTiles.WriteXml ( System.Xml.XmlWriter writer ) [virtual]`

Dump object to XML-file

## Parameter

<i>writer</i>	Write object to XML-stream
---------------	----------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.TileSet](#).

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/[WallTiles.cs](#)

## 6.79 Gruppe22.Client.Window Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Window:

### Öffentliche Methoden

- `override void Update (GameTime gameTime)`
- `override bool OnKeyDown (Keys k)`  
*Called whenever a key was up and is now down*
- `override bool OnMouseDown (int button)`  
*Called when a mouse button changes from up to down*
- `void AddChild (UIElement child)`
- `override void Draw (GameTime gameTime)`
- `void ChangeFocus (bool forward=true)`
- `override void Dispose ()`
- `override void HandleEvent (bool DownStream, Backend.Events eventID, params object[] data)`
- `Window (Backend.IHandleEvent parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect)`

*Constructor*



## Geschützte Attribute

- Texture2D [\\_background](#)  
*Single pixel to fill background*
- List< [UIElement](#) > [\\_children](#)  
*UI-Children*
- int [\\_focusID](#) = 0

## Propertys

- override bool [ignorePause](#) [get]
- override bool [holdFocus](#) [get]
- List< [UIElement](#) > [children](#) [get]

### 6.79.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.79.1.1 Gruppe22.Client.Window.Window ( [Backend.IHandleEvent](#) *parent*, [SpriteBatch](#) *spriteBatch*, [ContentManager](#) *content*, [Rectangle](#) *displayRect* )

Constructor

### 6.79.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.79.2.1 void Gruppe22.Client.Window.AddChild ( [UIElement](#) *child* )
- 6.79.2.2 void Gruppe22.Client.Window.ChangeFocus ( bool *forward* = true )
- 6.79.2.3 override void Gruppe22.Client.Window.Dispose ( ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.79.2.4 override void Gruppe22.Client.Window.Draw ( [GameTime](#) *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<a href="#">gameTime</a>	
--------------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.79.2.5 override void Gruppe22.Client.Window.HandleEvent ( bool *DownStream*, [Backend.Events](#) *eventID*, params object[] *data* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

- 6.79.2.6 override bool Gruppe22.Client.Window.OnKeyDown ( [Keys](#) *k* ) [virtual]

Called whenever a key was up and is now down

Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

**6.79.2.7** override bool Gruppe22.Client.Window.OnMouseDown ( int *button* ) [virtual]

Called when a mouse button changes from up to down

Parameter

<i>button</i>	Left <a href="#">Button</a> =1, Middle <a href="#">Button</a> =2, Right <a href="#">Button</a> =3
---------------	---

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

**6.79.2.8** override void Gruppe22.Client.Window.Update ( [GameTime](#) *gameTime* ) [virtual]

Parameter

<i>gameTime</i>	
-----------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.79.3 Dokumentation der Datenelemente

**6.79.3.1** Texture2D Gruppe22.Client.Window.\_background [protected]

Single pixel to fill background

**6.79.3.2** List<[UIElement](#)> Gruppe22.Client.Window.\_children [protected]

UI-Children

**6.79.3.3** int Gruppe22.Client.Window.\_focusID = 0 [protected]

### 6.79.4 Dokumentation der Propertys

**6.79.4.1** List<[UIElement](#)> Gruppe22.Client.Window.children [get]

**6.79.4.2** override bool Gruppe22.Client.Window.holdFocus [get]

**6.79.4.3** override bool Gruppe22.Client.Window.ignorePause [get]

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/[Window.cs](#)

## 6.80 Gruppe22.Client.Zoomable Klassenreferenz

Klassendiagramm für Gruppe22.Client.Zoomable:

## Öffentliche Methoden

- override void [MoveContent](#) (Vector2 difference, int \_lastCheck=0)
- override void [ScrollWheel](#) (int Difference)
- override bool [OnKeyDown](#) (Keys k)  
*Called whenever a key was up and is now down*
- override bool [OnKeyHeld](#) (Keys k)
- bool [DoZoom](#) (Keys k)
- void [Move](#) (Vector2 target)  
*Move the camera by a specified number of pixels (pass through to camera)*
- [Zoomable](#) ([Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect)

## Geschützte Attribute

- [Camera \\_camera](#)  
*The transformation-matrix used for zooming and panning the map*

## Propertys

- float [Zoom](#) [get, set]  
*Current zoom level*
- Vector2 [Pos](#) [get, set]  
*Current position of the map*

### 6.80.1 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

- 6.80.1.1 [Gruppe22.Client.Zoomable.Zoomable](#) ( [Backend.IHandleEvent](#) parent, SpriteBatch spriteBatch, ContentManager content, Rectangle displayRect )

#### Parameter

<i>spriteBatch</i>	
<i>content</i>	
<i>displayRect</i>	

### 6.80.2 Dokumentation der Elementfunktionen

- 6.80.2.1 bool [Gruppe22.Client.Zoomable.DoZoom](#) ( Keys k )

- 6.80.2.2 void [Gruppe22.Client.Zoomable.Move](#) ( Vector2 target )

Move the camera by a specified number of pixels (pass through to camera)

#### Parameter

<i>target</i>	
---------------	--

- 6.80.2.3 override void [Gruppe22.Client.Zoomable.MoveContent](#) ( Vector2 difference, int \_lastCheck = 0 ) [virtual]

## Parameter

<i>difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.80.2.4 override bool Gruppe22.Client.Zoomable.OnKeyDown ( Keys *k* ) [virtual]

Called whenever a key was up and is now down

## Parameter

<i>k</i>	The key which was pressed
----------	---------------------------

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.80.2.5 override bool Gruppe22.Client.Zoomable.OnKeyHeld ( Keys *k* ) [virtual]

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

#### 6.80.2.6 override void Gruppe22.Client.Zoomable.ScrollWheel ( int *Difference* ) [virtual]

## Parameter

<i>Difference</i>	
-------------------	--

Erneute Implementation von [Gruppe22.Client.UIElement](#).

### 6.80.3 Dokumentation der Datenelemente

#### 6.80.3.1 Camera Gruppe22.Client.Zoomable.\_camera [protected]

The transformation-matrix used for zooming and panning the map

### 6.80.4 Dokumentation der Propertys

#### 6.80.4.1 Vector2 Gruppe22.Client.Zoomable.Pos [get], [set]

Current position of the map

#### 6.80.4.2 float Gruppe22.Client.Zoomable.Zoom [get], [set]

Current zoom level

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Zoomable.cs

# Kapitel 7

## Datei-Dokumentation

### 7.1 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Client-Data.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [DungeonServer.ClientData](#)

#### Namensbereiche

- package [DungeonServer](#)

#### Constant Groups

- package [DungeonServer](#)

### 7.2 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI-ClientData.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Client.ClientData](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

### 7.3 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj-Debug/TemporaryGeneratedFile\_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs--Dateireferenz

- 7.4 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/-TemporaryGeneratedFile\_036C0B5B-1481-4323-8D20-8F5ADCB23D92.cs-Dateireferenz
- 7.5 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/-Debug/TemporaryGeneratedFile\_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs-Dateireferenz
- 7.6 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/-TemporaryGeneratedFile\_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs-Dateireferenz
- 7.7 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/obj/-Debug/TemporaryGeneratedFile\_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs--Dateireferenz
- 7.8 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/-TemporaryGeneratedFile\_E7A71F73-0F8D-4B9B-B56E-8E70B10BC5D3.cs-Dateireferenz
- 7.9 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Program.cs-Dateireferenz

## Klassen

- class [DungeonServer.Server](#)

*This class represents the main console application Current version copied almost verbatim from [http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics\\_mit\\_Lidgren/Erstellen\\_des\\_Servers](http://www.indiedev.de/wiki/Netzwerk-Basics_mit_Lidgren/Erstellen_des_Servers)*

## Namensbereiche

- package [DungeonServer](#)

## Constant Groups

- package [DungeonServer](#)

- 7.10 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Program.cs--Dateireferenz

## Namensbereiche

- package [Gruppe22](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22](#)

**7.11 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/DungeonServer/Properties/AssemblyInfo.cs-Dateireferenz**

**7.12 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Properties/AssemblyInfo.cs-Dateireferenz**

**7.13 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Actor.cs-Dateireferenz**

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Actor](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Backend.ActorType](#) { [Gruppe22.Backend.ActorType.Player](#) = 0, [Gruppe22.Backend.ActorType.NPC](#) = 1, [Gruppe22.Backend.ActorType.Enemy](#) = 2 }

**7.14 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Enemy.cs-Dateireferenz**

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Enemy](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

**7.15 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/NPC.cs-Dateireferenz**

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.NPC](#)

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.16 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Actors/Player.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Player](#)

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.17 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-GameLogic.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.GameLogic](#)  
*Handle game logic*

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.18 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Helpers.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.ImageData](#)
- interface [Gruppe22.Backend.IHandleEvent](#)
- class [Gruppe22.Backend.Coords](#)



*A two dimensional coordinate*

- class `Gruppe22.Backend.Path`

*A path through the maze*

## Namensbereiche

- package `Gruppe22.Backend`

## Constant Groups

- package `Gruppe22.Backend`

## Aufzählungen

- enum `Gruppe22.Backend.Activity` {  
`Gruppe22.Backend.Activity.Walk = 0, Gruppe22.Backend.Activity.Talk, Gruppe22.Backend.Activity.Attack,`  
`Gruppe22.Backend.Activity.Hit,`  
`Gruppe22.Backend.Activity.Die, Gruppe22.Backend.Activity.Special }`
- enum `Gruppe22.Backend.PacketType` {  
`Gruppe22.Backend.PacketType.Connect, Gruppe22.Backend.PacketType.Disconnect, Gruppe22.Backend.-`  
`PacketType.Move, Gruppe22.Backend.PacketType.UpdateMap,`  
`Gruppe22.Backend.PacketType.AddItem, Gruppe22.Backend.PacketType.RemoveItem, Gruppe22.-`  
`Backend.PacketType.ToggleItem, Gruppe22.Backend.PacketType.ChangeStats,`  
`Gruppe22.Backend.PacketType.UpdateClients, Gruppe22.Backend.PacketType.Chat }`
- enum `Gruppe22.Backend.Direction` {  
`Gruppe22.Backend.Direction.Up = 1, Gruppe22.Backend.Direction.Right = 2, Gruppe22.Backend.Direction.-`  
`Down = 4, Gruppe22.Backend.Direction.Left = 8,`  
`Gruppe22.Backend.Direction.DownLeft = 16, Gruppe22.Backend.Direction.UpRight = 32, Gruppe22.-`  
`Backend.Direction.DownRight = 64, Gruppe22.Backend.Direction.UpLeft = 128,`  
`Gruppe22.Backend.Direction.None = 0 }`  

*Enumeration of eight ways of movement*
- enum `Gruppe22.Backend.WallType` {  
`Gruppe22.Backend.WallType.Normal = 0, Gruppe22.Backend.WallType.OpenDoor = 1, Gruppe22.Backend.-`  
`WallType.ClosedDoor = 2, Gruppe22.Backend.WallType.Deco1 = 3,`  
`Gruppe22.Backend.WallType.Deco2 = 4, Gruppe22.Backend.WallType.Deco3 = 5 }`
- enum `Gruppe22.Backend.Connection` {  
`Gruppe22.Backend.Connection.None = 0, Gruppe22.Backend.Connection.Up = 1, Gruppe22.Backend.-`  
`Connection.Down = 2, Gruppe22.Backend.Connection.Right = 3,`  
`Gruppe22.Backend.Connection.Left = 4, Gruppe22.Backend.Connection.Invalid = 5 }`  

*A direction to which the random generator may move*
- enum `Gruppe22.Backend.Events` {  
`Gruppe22.Backend.Events.ContinueGame = 0, Gruppe22.Backend.Events.Shop, Gruppe22.Backend.-`  
`Events.EndGame, Gruppe22.Backend.Events.ToggleButton,`  
`Gruppe22.Backend.Events.HideNotification, Gruppe22.Backend.Events.MoveActor, Gruppe22.Backend.-`  
`Events.ChangeMap, Gruppe22.Backend.Events.NewMap,`  
`Gruppe22.Backend.Events.ResetGame, Gruppe22.Backend.Events.About, Gruppe22.Backend.Events.-`  
`AnimateActor, Gruppe22.Backend.Events.FinishedAnimation,`  
`Gruppe22.Backend.Events.ShowMessage, Gruppe22.Backend.Events.Player1, Gruppe22.Backend.Events.-`  
`Player2, Gruppe22.Backend.Events.Network,`  
`Gruppe22.Backend.Events.Settings, Gruppe22.Backend.Events.Local, Gruppe22.Backend.Events.LAN,`  
`Gruppe22.Backend.Events.FetchFile,`  
`Gruppe22.Backend.Events.TileEntered, Gruppe22.Backend.Events.Attack, Gruppe22.Backend.Events.Trap-`  
`Activate, Gruppe22.Backend.Events.RequestFocus,`  
`Gruppe22.Backend.Events.LoadFromCheckPoint, Gruppe22.Backend.Events.ExplodeProjectile, Gruppe22.-`

- Backend.Events.MoveProjectile, Gruppe22.Backend.Events.FinishedProjectileMove, Gruppe22.Backend.Events.ButtonPressed, Gruppe22.Backend.Events.ActivateAbility, Gruppe22.Backend.Events.ShowCharacter, Gruppe22.Backend.Events.ShowInventory, Gruppe22.Backend.Events.ShowMenu, Gruppe22.Backend.Events.ShowAbilities, Gruppe22.Backend.Events.AddDragItem, Gruppe22.Backend.Events.Dialogue, Gruppe22.Backend.Events.Pause, Gruppe22.Backend.Events.Chat }
- enum Gruppe22.Backend.Buttons {
  - Gruppe22.Backend.Buttons.Close, Gruppe22.Backend.Buttons.TwoPlayers, Gruppe22.Backend.Buttons.SinglePlayer, Gruppe22.Backend.Buttons.Settings, Gruppe22.Backend.Buttons.Restart, Gruppe22.Backend.Buttons.Reset, Gruppe22.Backend.Buttons.NewMap, Gruppe22.Backend.Buttons.Local, Gruppe22.Backend.Buttons.Load, Gruppe22.Backend.Buttons.LAN, Gruppe22.Backend.Buttons.Credits, Gruppe22.Backend.Buttons.Quit, Gruppe22.Backend.Buttons.StartServer, Gruppe22.Backend.Buttons.Connect, Gruppe22.Backend.Buttons.Cancel }
- enum Gruppe22.Backend.GameStatus {
  - Gruppe22.Backend.GameStatus.Running, Gruppe22.Backend.GameStatus.NoRedraw, Gruppe22.Backend.GameStatus.Paused, Gruppe22.Backend.GameStatus.FetchingData, Gruppe22.Backend.GameStatus.GameOver, Gruppe22.Backend.GameStatus.Loading }

## 7.19 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Ability.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class Gruppe22.Backend.Ability

### Namensbereiche

- package Gruppe22.Backend

### Constant Groups

- package Gruppe22.Backend

### Aufzählungen

- enum Gruppe22.Backend.AbilityTarget {
  - Gruppe22.Backend.AbilityTarget.None = 0, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Missile = 1, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Self = 2, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Aura = 4, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Item = 8, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Map = 16, Gruppe22.Backend.AbilityTarget.Explode = 32 }
- enum Gruppe22.Backend.AbilityElement {
  - Gruppe22.Backend.AbilityElement.None = 0, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Fire = 1, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Ice = 2, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Health = 4, Gruppe22.Backend.AbilityElement.ManaReg = 8, Gruppe22.Backend.AbilityElement.HealthReg = 16, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Stun = 32, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Teleport = 64, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Morph = 128, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Charm = 256, Gruppe22.Backend.AbilityElement.Scare = 512 }

## 7.20 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Item.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Item](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Backend.ItemType](#) {  
[Gruppe22.Backend.ItemType.Armor](#) = 0, [Gruppe22.Backend.ItemType.Potion](#) = 1, [Gruppe22.Backend.ItemType.Weapon](#) = 2, [Gruppe22.Backend.ItemType.Gold](#) = 3,  
[Gruppe22.Backend.ItemType.Key](#) = 4, [Gruppe22.Backend.ItemType.Note](#) = 5, [Gruppe22.Backend.ItemType.Cloak](#) = 6, [Gruppe22.Backend.ItemType.Bow](#) = 7,  
[Gruppe22.Backend.ItemType.Staff](#) = 8, [Gruppe22.Backend.ItemType.Ring](#) = 9 }

## 7.21 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/ItemEffect.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.ItemEffect](#)  
*Effect of an item on a certain character statistic*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Backend.ItemProperty](#) {  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.Evade](#) = 0, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.Block](#) = 1, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.Penetrates](#) = 2, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.ReduceDamage](#) = 3,  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.MaxHealth](#) = 4, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.MaxMana](#) = 5,  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.Mana](#) = 6, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.Health](#) = 7,  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.ManaRegen](#) = 8, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.HealthRegen](#) = 9,  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.StealHealth](#) = 10, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.StealMana](#) = 11,  
[Gruppe22.Backend.ItemProperty.FireDamage](#) = 12, [Gruppe22.Backend.ItemProperty.IceDamage](#) = 13,

```
Gruppe22.Backend.ItemProperty.FireProtect = 14, Gruppe22.Backend.ItemProperty.IceProtect = 15,  
Gruppe22.Backend.ItemProperty.DestroyWeapon = 16, Gruppe22.Backend.ItemProperty.DestroyArmor =  
17, Gruppe22.Backend.ItemProperty.Resist = 18, Gruppe22.Backend.ItemProperty.Damage = 19,  
Gruppe22.Backend.ItemProperty.Null = -1 }
```

## 7.22 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/ActorTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.ActorTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.23 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/BombTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.BombTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.24 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/CheckpointTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.CheckpointTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.25 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/DoorTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.DoorTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.26 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/FloorTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.FloorTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.27 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/GapTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.GapTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.28 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/Generator.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Generator](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.29 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/GeneratorTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.GeneratorTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.30 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/ItemTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.ItemTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.31 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/Map.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Exit](#)
- class [Gruppe22.Backend.Map](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.32 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/MovableTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.MovableTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.33 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/ProjectileTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.ProjectileTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22](#)

## 7.34 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/ReservedTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.ReservedTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.35 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/SwitchTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.SwitchTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.36 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/TargetTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.TargetTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)



## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.37 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/TeleportTile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.TeleportTile](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## 7.38 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/- Map/Tile.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.Tile](#)  
*An abstract class representing a generic tile (i.e. blank floor)*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

## Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Backend.TileType](#) {  
    [Gruppe22.Backend.TileType.Empty](#) = 0, [Gruppe22.Backend.TileType.Wall](#), [Gruppe22.Backend.TileType.-](#)  
    [Trap](#), [Gruppe22.Backend.TileType.Enemy](#),  
    [Gruppe22.Backend.TileType.Start](#), [Gruppe22.Backend.TileType.Target](#), [Gruppe22.Backend.TileType.-](#)  
    [Teleporter](#), [Gruppe22.Backend.TileType.Item](#),  
    [Gruppe22.Backend.TileType.Checkpoint](#) }

### 7.39 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/TrapTile.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.TrapTile](#)  
*A tile containing a trap*

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Backend.TrapType](#) { [Gruppe22.Backend.TrapType.None](#) = 0, [Gruppe22.Backend.TrapType.Changing](#) = 1, [Gruppe22.Backend.TrapType.OnlyOnce](#) = 2, [Gruppe22.Backend.TrapType.Hidden](#) = 4 }
  - enum [Gruppe22.Backend.TrapState](#) { [Gruppe22.Backend.TrapState.Destroyed](#) = 0, [Gruppe22.Backend.TrapState.On](#) = 1, [Gruppe22.Backend.TrapState.Off](#) = 2, [Gruppe22.Backend.TrapState.Disabled](#) = 3, [Gruppe22.Backend.TrapState.NoDisplay](#) = 5 }
- Different types of traps*  
*Determines the State of a trap*

### 7.40 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/TriggerTile.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.TriggerTile](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

### 7.41 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Backend/-Map/WallTile.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Backend.WallTile](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Backend](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Backend](#)

### 7.42 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/- ActorView.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Client.ActorView](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

### 7.43 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/- Camera.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Camera](#)

#### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

#### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

### 7.44 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/- CreateXMLFiles.cs-Dateireferenz

#### Klassen

- class [Gruppe22.Client.CreateXMLFiles](#)

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.45 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/-Mainmap.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.MapEffect](#)
- class [Gruppe22.Client.Projectile](#)
- class [Gruppe22.Client.FloatNumber](#)
- class [Gruppe22.Client.Mainmap](#)

*The core display of the current part of the dungeon*

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.46 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/-Minimap.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Minimap](#)

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.47 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/-Tileset.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.TileSet](#)

## Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Client.WallDir](#) {  
    [Gruppe22.Client.WallDir.None](#) = 0, [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRightUp](#), [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRightDown](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpDownLeft](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.UpDownRight](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpLeft](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpRight](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DownLeft](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DownRight](#), [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRight](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpDown](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.FourWay](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.LeftClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DownClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.RightClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpClose](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.Free](#), [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRightUpDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRightDownDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpDownLeftDiag](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.UpDownRightDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpLeftDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpRightDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DownLeftDiag](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DownRightDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.LeftRightDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpDownDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.FourWayDiag](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.LeftCloseDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DownCloseDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.RightCloseDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.UpCloseDiag](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.FourDiag](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagUpClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagDownClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagUpDownClose](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DiagUpClose2](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagDownClose2](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagUpDownClose2](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagLeftClose](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DiagRightClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagLeftRightClose](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagLeftClose2](#), [Gruppe22.Client.WallDir.DiagRightClose2](#),  
    [Gruppe22.Client.WallDir.DiagLeftRightClose2](#) }

*Different wall-directions*

## 7.48 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/TileTooltip.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.TileTooltip](#)  
*Tooltips for display on the mainmap (Helper class for MainMap)*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.49 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/-VisibleObject.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.VisibleObject](#)  
*An animation phase*
- class [Gruppe22.Client.TileObject](#)  
*All animations used in displaying a specific tile*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.50 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/-WallTiles.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.WallTiles](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.51 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/-Chat.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Chat](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.52 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/- Lobby.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Lobby](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.53 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/- NetPlayer.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.NetPlayer](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.54 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/- Abilities.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Abilities](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.55 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-AbilityChoice.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.AbilityChoice](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.56 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Button.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Button](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

### Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Client.ButtonStatus](#) { [Gruppe22.Client.ButtonStatus.normal](#) = 0, [Gruppe22.Client.ButtonStatus.mouseon](#) = 1, [Gruppe22.Client.ButtonStatus.down](#) = 3, [Gruppe22.Client.ButtonStatus.downon](#) = 4 }

## 7.57 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-CharacterWindow.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.CharacterWindow](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)



### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.58 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Dialog.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Dialog](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.59 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/File-Dialog.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.FileDialog](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.60 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-GameWin.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.GameWin](#)  
*Handle all UI related operations of the game*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.61 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Grid.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.GridElement](#)
- class [Gruppe22.Client.Grid](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.62 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-ImageInfo2Texture.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.TextureFromData](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.63 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Inventory.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Inventory](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.64 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Key-Handler.cs-Dateireferenz

### Klassen

- interface [Gruppe22.Client.IKeyHandler](#)  
*An interface to emulate Windows Forms style key and mouse events*
- class [Gruppe22.Client.StateToEvent](#)  
*A class transforming mouse and keyboard-states to Windows Forms style events*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.65 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Menu.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Menu](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.66 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-ModifyWindow.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.ModifyWindow](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.67 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-NumberEntry.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.NumberEntry](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.68 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Orb.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Orb](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.69 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-ProgressBar.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.ProgressBar](#)  
*A progress bar*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Client.ProgressStyle](#) {  
    [Gruppe22.Client.ProgressStyle.Default](#) = 0, [Gruppe22.Client.ProgressStyle.Undefined](#) = 1, [Gruppe22.-Client.ProgressStyle.Precise](#) = 2, [Gruppe22.Client.ProgressStyle.Block](#) = 3,  
    [Gruppe22.Client.ProgressStyle.Vertical](#) = 4 }  
*Appearance of the progress indicator*

## 7.70 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Shop.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Shop](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## Aufzählungen

- enum [Gruppe22.Client.ShopButtons](#) {  
    [Gruppe22.Client.ShopButtons.Buy](#) = 1, [Gruppe22.Client.ShopButtons.Sell](#) = 2, [Gruppe22.Client.Shop-Buttons.Modify](#) = 3, [Gruppe22.Client.ShopButtons.Leave](#) = 4,  
    [Gruppe22.Client.ShopButtons.Steal](#) = 5 }

## 7.71 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-SimpleStats.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.SimpleStats](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

## Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.72 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Statusbox.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Statusbox](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.73 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-TextInput.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.TextInput](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.74 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Textoutput.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.TextOutput](#)  
*Class used for output - parent to statusbox (output only) and chat (input + output)*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.75 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Toolbar.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Toolbar](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.76 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/UI-Element.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.UIElement](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.77 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Window.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Window](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.78 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/-Zoomable.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.Client.Zoomable](#)

### Namensbereiche

- package [Gruppe22.Client](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22.Client](#)

## 7.79 C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/Gruppe22/Gruppe22/Mainwindow.cs-Dateireferenz

### Klassen

- class [Gruppe22.MainWindow](#)  
*The main class (disposing events, handling game logic, reacting to user input)*

### Namensbereiche

- package [Gruppe22](#)

### Constant Groups

- package [Gruppe22](#)



# Index

- \_AddHealth
    - Gruppe22::Client::GameWin, [66](#)
  - \_AddMessage
    - Gruppe22::Client::GameWin, [66](#)
  - \_CombatDamage
    - Gruppe22::Backend::GameLogic, [63](#)
  - \_DisplayToolTip
    - Gruppe22::Client::TextInput, [127](#)
  - \_RemoveHealth
    - Gruppe22::Client::GameWin, [66](#)
  - \_TeleportToolTip
    - Gruppe22::Client::TileTooltip, [137](#)
  - \_TrapDamage
    - Gruppe22::Backend::GameLogic, [63](#)
  - \_TrapToolTip
    - Gruppe22::Client::TileTooltip, [137](#)
  - \_TreasureToolTip
    - Gruppe22::Client::TileTooltip, [137](#)
  - \_abilities
    - Gruppe22::Backend::Actor, [33](#)
  - \_abilityPoints
    - Gruppe22::Backend::Actor, [33](#)
  - \_actorType
    - Gruppe22::Backend::Actor, [33](#)
  - \_actors
    - Gruppe22::Backend::Map, [98](#)
  - \_aggro
    - Gruppe22::Backend::Actor, [33](#)
  - \_animationFile
    - Gruppe22::Backend::Actor, [33](#)
  - \_armor
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_arrows
    - Gruppe22::Client::Grid, [79](#)
  - \_backMusic
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_background
    - Gruppe22::Client::Grid, [79](#)
    - Gruppe22::Client::TextInput, [128](#)
    - Gruppe22::Client::Window, [156](#)
  - \_backgroundcolor
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_block
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_camera
    - Gruppe22::Client::Zoomable, [158](#)
  - \_canEdit
    - Gruppe22::Client::TextInput, [128](#)
  - \_charmed
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_children
    - Gruppe22::Client::Window, [156](#)
  - \_cols
    - Gruppe22::Client::Grid, [79](#)
  - \_connected
    - Gruppe22::Backend::GeneratorTile, [77](#)
  - \_connection
    - Gruppe22::Backend::GeneratorTile, [77](#)
  - \_content
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
    - Gruppe22::Backend::Map, [98](#)
    - Gruppe22::Client::TileSet, [136](#)
    - Gruppe22::Client::UIElement, [148](#)
  - \_coords
    - Gruppe22::Backend::FloorTile, [60](#)
  - \_crazy
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_damage
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_deadcounter
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_destroyArmor
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_destroyWeapon
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_displayRect
    - Gruppe22::Client::UIElement, [148](#)
  - \_downloading
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_dragging
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_drawing
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_dungeonname
    - Gruppe22::Backend::Map, [99](#)
  - \_elapsed
    - Gruppe22::Client::Projectile, [115](#)
  - \_evade
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_events
    - Gruppe22::Client::GameWin, [70](#)
  - \_exits
    - Gruppe22::Backend::Map, [99](#)
  - \_exp
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_expNeeded
    - Gruppe22::Backend::Actor, [34](#)
  - \_fileName

- Gruppe22::Client::TileSet, 136
- \_files2fetch
  - Gruppe22::Client::GameWin, 70
- \_fireDamage
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_fireDefense
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_floorFile
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_focus
  - Gruppe22::Client::GameWin, 70
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
- \_focusID
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- \_font
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
- \_friendly
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_gold
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_graphics
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_health
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_healthReg
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_height
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
- \_iceDamage
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_iceDefense
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_icons
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
- \_id
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_interfaceElements
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_inventory
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_items
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_label
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
- \_level
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_light
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_locked
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_mainmap1
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_mana
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_manaReg
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_map1
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_map2
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_map2screen
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 90, 91
- \_maxMana
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_maxhealth
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
- \_minimap1
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_mouseWheel
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_mousepos
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_music
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_name
  - Gruppe22::Backend::Actor, 34
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- \_network
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_newItems
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_nomove
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
- \_overlay
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
- \_page
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
- \_parent
  - Gruppe22::Backend::Tile, 131
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
- \_penetrate
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_pos2Tile
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 91
- \_prevState
  - Gruppe22::Client::GameWin, 71
- \_quicklist
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_random
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_ranged
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_resist
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- \_rows
  - Gruppe22::Client::Grid, 79

- `_scared`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_screen2map`
  - `Gruppe22::Client::Mainmap`, 91
- `_selected`
  - `Gruppe22::Client::Grid`, 79
- `_servers`
  - `Gruppe22::Client::NetPlayer`, 105
- `_skills`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_spriteBatch`
  - `Gruppe22::Client::GameWin`, 71
  - `Gruppe22::Client::UIElement`, 148
- `_status`
  - `Gruppe22::Client::GameWin`, 72
- `_statusbox`
  - `Gruppe22::Client::GameWin`, 72
- `_stealHealth`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_stealMana`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_stunned`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_text`
  - `Gruppe22::Client::TextInput`, 128
- `_textWidth`
  - `Gruppe22::Client::TextInput`, 128
- `_textures`
  - `Gruppe22::Client::TileSet`, 136
- `_tile`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_tileRect`
  - `Gruppe22::Client::Mainmap`, 92
- `_tiles`
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
- `_toolbar`
  - `Gruppe22::Client::GameWin`, 72
- `_tooltip`
  - `Gruppe22::Client::TextInput`, 128
- `_totalPages`
  - `Gruppe22::Client::Grid`, 80
- `_type`
  - `Gruppe22::Backend::WallTile`, 152
- `_updateTiles`
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
- `_updating`
  - `Gruppe22::Client::GameWin`, 72
- `_viewRange`
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- `_visible`
  - `Gruppe22::Client::UIElement`, 148
- `_wallFile`
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
- `_width`
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
  - `Gruppe22::Client::Grid`, 80
  - `Gruppe22::Client::TileSet`, 136
- Abilities
  - `Gruppe22::Client::Abilities`, 25
- abilities
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- Ability
  - `Gruppe22::Backend::Ability`, 27
- AbilityChoice
  - `Gruppe22::Client::AbilityChoice`, 28
- AbilityElement
  - `Gruppe22::Backend`, 15
- abilityList
  - `Gruppe22::Backend::Item`, 86
- abilityPoints
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
- AbilityTarget
  - `Gruppe22::Backend`, 16
- About
  - `Gruppe22::Backend`, 18
- ActivateAbility
  - `Gruppe22::Backend`, 18
- active
  - `Gruppe22::Backend::SwitchTile`, 124
- Activity
  - `Gruppe22::Backend`, 16
- activity
  - `Gruppe22::Client::ActorView`, 42
- Actor
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 31
- actor
  - `Gruppe22::Backend::ActorTile`, 39
  - `Gruppe22::Client::Abilities`, 26
  - `Gruppe22::Client::AbilityChoice`, 29
  - `Gruppe22::Client::Inventory`, 84
  - `Gruppe22::Client::Orb`, 110
  - `Gruppe22::Client::SimpleStats`, 121
  - `Gruppe22::Client::Toolbar`, 140
- actorPositions
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
- ActorTile
  - `Gruppe22::Backend::ActorTile`, 37
- ActorType
  - `Gruppe22::Backend`, 16
- actorType
  - `Gruppe22::Backend::Actor`, 35
  - `Gruppe22::Backend::ActorTile`, 39
- ActorView
  - `Gruppe22::Client::ActorView`, 40
- actors
  - `Gruppe22::Backend::FloorTile`, 60
  - `Gruppe22::Backend::Map`, 99
  - `Gruppe22::Client::Mainmap`, 93
- Add
  - `Gruppe22::Backend::FloorTile`, 59
  - `Gruppe22::Client::ActorView`, 40
  - `Gruppe22::Client::TileSet`, 135
  - `Gruppe22::Client::WallTiles`, 153
- AddDragItem
  - `Gruppe22::Backend`, 18
- AddItem

- Gruppe22::Backend, 20
- AddActor
  - Gruppe22::Backend::Map, 96
- AddAnimation
  - Gruppe22::Client::TileObject, 132
- AddBoss
  - Gruppe22::Backend::Generator, 74
- AddCheckpoint
  - Gruppe22::Backend::Generator, 74
- AddChild
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- AddDoors
  - Gruppe22::Backend::Generator, 74
- addEffect
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- AddEnemies
  - Gruppe22::Backend::Generator, 74
- AddHealth
  - Gruppe22::Backend::Actor, 32
- AddItem
  - Gruppe22::Backend::Map, 96
- AddItems
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddLine
  - Gruppe22::Client::Chat, 48
  - Gruppe22::Client::Menu, 102
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 122
  - Gruppe22::Client::TextOutput, 129
- AddNPC
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddPlayer
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddProjectile
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- AddProtection
  - Gruppe22::Backend::Actor, 32
- AddShop
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddStairs
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddStrength
  - Gruppe22::Backend::Actor, 32
- AddTarget
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- AddTraps
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- affectedTile
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- aggro
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- allowDecrease
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 108
- allowIncrease
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 108
- alwaysShowDisabled
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- alwaysShowEnabled
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- Animate
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
- AnimateActor
  - Gruppe22::Backend, 18
- animationFile
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
- animationID
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
- animationRect
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
- animationTexture
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
- Armor
  - Gruppe22::Backend, 19
- armor
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- AssignSkillsAndAbilities
  - Gruppe22::Backend::Enemy, 56
- Attack
  - Gruppe22::Backend, 16, 18
- Aura
  - Gruppe22::Backend, 16
- Block
  - Gruppe22::Backend, 19
  - Gruppe22::Client, 23
- block
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- blocked
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- BombTile
  - Gruppe22::Backend::BombTile, 43
- bonuslife
  - Gruppe22::Backend::CheckpointTile, 50
- Bow
  - Gruppe22::Backend, 19
- Button
  - Gruppe22::Client::Button, 43, 44
- ButtonPressed
  - Gruppe22::Backend, 18
- ButtonStatus
  - Gruppe22::Client, 22
- Buttons
  - Gruppe22::Backend, 16
- Buy
  - Gruppe22::Client, 23
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-
  - Gruppe22/DungeonServer/ClientData.cs, 159
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-
  - Gruppe22/DungeonServer/Program.cs, 160
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-
  - Gruppe22/DungeonServer/Properties/-
    - AssemblyInfo.cs, 161

- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/DungeonServer/obj/Debug/  
TemporaryGeneratedFile\_5937a670-0e60-  
4077-877b-f7221da3dda1.cs, [160](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Actor.-  
cs, [161](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/  
Enemy.cs, [161](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/NPC.-  
cs, [161](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Actors/Player.-  
cs, [162](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/GameLogic.cs,  
[162](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Helpers.cs,  
[162](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Ability.-  
cs, [164](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Item.cs,  
[165](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Items/Item-  
Effect.cs, [165](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Actor-  
Tile.cs, [166](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Bomb-  
Tile.cs, [166](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Checkpoint-  
Tile.cs, [166](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/DoorTile.-  
cs, [167](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Floor-  
Tile.cs, [167](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/GapTile.-  
cs, [167](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Generator.-  
cs, [168](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Generator-  
Tile.cs, [168](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/ItemTile.-  
cs, [168](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Map.cs,  
[169](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Movable-  
Tile.cs, [169](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Projectile-  
Tile.cs, [169](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Reserved-  
Tile.cs, [170](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Switch-  
Tile.cs, [170](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Target-  
Tile.cs, [170](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Teleport-  
Tile.cs, [171](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Tile.cs,  
[171](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/TrapTile.-  
cs, [172](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/Trigger-  
Tile.cs, [172](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Backend/Map/WallTile.-  
cs, [172](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/ActorView.-  
cs, [173](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Camera.cs,  
[173](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/CreateXM-  
LFiles.cs, [173](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Mainmap.cs,  
[174](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Minimap.cs,  
[174](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/TileTooltip.-  
cs, [175](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Tilesset.cs,  
[174](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-  
Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/Visible-  
Object.cs, [176](#)
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-

- Gruppe22/Gruppe22/Client/Map/WallTiles.cs, 176
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Chat.cs, 176
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Lobby.cs, 177
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/Network/Net-Player.cs, 177
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Abilities.cs, 177
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/AbilityChoice.cs, 178
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Button.cs, 178
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Character-Window.cs, 178
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ClientData.cs, 159
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Dialog.cs, 179
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/FileDialog.cs, 179
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/GameWin.cs, 179
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Grid.cs, 180
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ImageInfo2-Texture.cs, 180
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Inventory.cs, 180
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/KeyHandler.cs, 181
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Menu.cs, 181
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/ModifyWindow.cs, 181
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/NumberEntry.cs, 182
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Orb.cs, 182
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Progressbar.cs, 182
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Shop.cs, 183
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/SimpleStats.cs, 183
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Statusbox.cs, 184
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/TextInput.cs, 184
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Textoutput.cs, 184
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Toolbar.cs, 185
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/UIElement.cs, 185
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Window.cs, 185
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Client/UI/Zoomable.cs, 186
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Mainwindow.cs, 186
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Program.cs, 160
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/Properties/Assembly-Info.cs, 161
- C:/Users/beursken/Documents/GitHub/gruppe22/-Gruppe22/Gruppe22/obj/x86/Debug/Temporary-GeneratedFile\_5937a670-0e60-4077-877b-f7221da3dda1.cs, 160
- cacheDir
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- cacheTarget
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- Camera
  - Gruppe22::Client::Camera, 46
- canEdit
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
- canEnter
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
- canFocus
  - Gruppe22::Client::Button, 45
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 108
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
- CanMove
  - Gruppe22::Backend::Map, 96
- Cancel
  - Gruppe22::Backend, 17
- ChangeMap
  - Gruppe22::Backend, 18
- ChangeStats



- Gruppe22::Backend, 20
- ChangeDir
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- ChangeEffect
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- ChangeFocus
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- Changing
  - Gruppe22::Backend, 20
- CharacterWindow
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
- Charm
  - Gruppe22::Backend, 16
- charmed
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- Chat
  - Gruppe22::Client::Chat, 48
  - Gruppe22::Backend, 18, 20
- check
  - Gruppe22::Client::GridElement, 80
- Checkpoint
  - Gruppe22::Backend, 20
- checkpoint
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
- CheckpointTile
  - Gruppe22::Backend::CheckpointTile, 50
- children
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- CleanupRoom
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- ClearMaze
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- ClearWalls
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- Click
  - Gruppe22::Client::UIElement, 145
- ClientData
  - DungeonServer::ClientData, 50
  - Gruppe22::Client::ClientData, 51
- clipRect
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
- Cloak
  - Gruppe22::Backend, 19
- Close
  - Gruppe22::Backend, 17
- ClosedDoor
  - Gruppe22::Backend, 21
- ClosestEnemy
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- color
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
- cols
  - Gruppe22::Client::Grid, 80
- CompareTo
  - Gruppe22::Backend::Coords, 52
- Connect
  - Gruppe22::Backend, 17, 20
- ConnectRecursive
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
- ConnectRooms
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
- ConnectTo
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- connected
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
  - Gruppe22::Backend::GeneratorTile, 77
- connectedRooms
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- Connection
  - DungeonServer::ClientData, 50
  - Gruppe22::Backend, 17
  - Gruppe22::Client::ClientData, 51
- connection
  - Gruppe22::Backend::GeneratorTile, 77
- ConsiderMoves
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 37
- ContinueGame
  - Gruppe22::Backend, 18
- Convert
  - Gruppe22::Client::TextureFromData, 129
- cooldown
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- Coords
  - Gruppe22::Backend::Coords, 52
- coords
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
  - Gruppe22::Backend::Tile, 131
- copyFrom
  - Gruppe22::Backend::Actor, 32
- cost
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- countdown
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- crazy
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- CreateActor
  - Gruppe22::Client::CreateXMLFiles, 53
- CreateFloor
  - Gruppe22::Client::CreateXMLFiles, 53
- CreateMix
  - Gruppe22::Client::CreateXMLFiles, 53
- CreateToolTip
  - Gruppe22::Client::TileTooltip, 138
- CreateWalls
  - Gruppe22::Client::CreateXMLFiles, 53
- CreateXML
  - Gruppe22::Client::CreateXMLFiles, 53
- Credits
  - Gruppe22::Backend, 17
- crop
  - Gruppe22::Backend::ImageData, 83
- cropX
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
- cropY

- Gruppe22::Client::ActorView, 42
- Gruppe22::Client::TileObject, 133
- Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
- currentCool
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- Damage
  - Gruppe22::Backend, 19
- damage
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- DebugMap
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- Deco1
  - Gruppe22::Backend, 21
- Deco2
  - Gruppe22::Backend, 21
- Deco3
  - Gruppe22::Backend, 21
- Default
  - Gruppe22::Client, 23
- delay
  - Gruppe22::Client::FloatNumber, 57
- description
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- DestroyArmor
  - Gruppe22::Backend, 19
- DestroyWeapon
  - Gruppe22::Backend, 19
- destroyArmor
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- destroyWeapon
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- Destroyed
  - Gruppe22::Backend, 20
- destroyed
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- destructible
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- DiagDownClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagDownClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagLeftClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagLeftClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagLeftRightClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagLeftRightClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagRightClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagRightClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagUpClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagUpClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- Gruppe22::Client, 24
- DiagUpDownClose
  - Gruppe22::Client, 24
- DiagUpDownClose2
  - Gruppe22::Client, 24
- Dialog
  - Gruppe22::Client::Dialog, 54
- Dialogue
  - Gruppe22::Backend, 18
- Die
  - Gruppe22::Backend, 16
- dir
  - Gruppe22::Backend::Path, 112
- Direction
  - Gruppe22::Backend, 17
- direction
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
- DirectionTile
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- Disabled
  - Gruppe22::Backend, 20
- Disconnect
  - Gruppe22::Backend, 20
- DisplaySubtitle
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- DisplayToolTip
  - Gruppe22::Client::Abilities, 25
  - Gruppe22::Client::AbilityChoice, 28
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::Shop, 119
  - Gruppe22::Client::TileTooltip, 138
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
- Dispose
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 59
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
  - Gruppe22::Client::Button, 44
  - Gruppe22::Client::UIElement, 145
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- DistanceFrom
  - Gruppe22::Backend::Coords, 52
- DoMove
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
- DoZoom
  - Gruppe22::Client::Zoomable, 157
- door
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
- DoorTile
  - Gruppe22::Backend::DoorTile, 55
- Down
  - Gruppe22::Backend, 17
- down
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
  - Gruppe22::Client, 22
- DownClose
  - Gruppe22::Client, 23
- DownCloseDiag
  - Gruppe22::Client, 24



- DownLeft
  - Gruppe22::Backend, 17
  - Gruppe22::Client, 23
- DownLeftDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- DownRight
  - Gruppe22::Backend, 17
  - Gruppe22::Client, 23
- DownRightDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- downnon
  - Gruppe22::Client, 22
- dragItem
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 140
- Draw
  - Gruppe22::Client::Abilities, 26
  - Gruppe22::Client::AbilityChoice, 28
  - Gruppe22::Client::Button, 44
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
  - Gruppe22::Client::Chat, 48
  - Gruppe22::Client::FloatNumber, 57
  - Gruppe22::Client::GameWin, 66
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
  - Gruppe22::Client::MapEffect, 101
  - Gruppe22::Client::Menu, 102
  - Gruppe22::Client::Minimap, 103
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 107
  - Gruppe22::Client::Orb, 109
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 113
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
  - Gruppe22::Client::Shop, 119
  - Gruppe22::Client::SimpleStats, 120
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 123
  - Gruppe22::Client::TextInput, 127
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
  - Gruppe22::Client::UIElement, 145
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- DrawWalls
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- Drop
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- Dropltems
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 37
- DungeonServer, 13
- DungeonServer.ClientData, 50
- DungeonServer.Server, 117
- DungeonServer::ClientData
  - ClientData, 50
  - Connection, 50
  - GetFreeID, 50
  - ID, 50
- DungeonServer::Server
  - Main, 118
- dungeonname
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- duration
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::ItemEffect, 87
- effect
  - Gruppe22::Backend::ItemEffect, 87
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- effects
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- element
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- Empty
  - Gruppe22::Backend, 20
- enabled
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 39
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
  - Gruppe22::Client::GridElement, 80
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 93
- EndGame
  - Gruppe22::Backend, 18
- EndMoveAndPlay
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
- Enemy
  - Gruppe22::Backend::Enemy, 55
  - Gruppe22::Backend, 16, 20
- envIndex
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
- Equals
  - Gruppe22::Backend::Coords, 52
- Equiptem
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- equipped
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- EstimateValue
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- Evade
  - Gruppe22::Backend, 19
- evade
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- Events
  - Gruppe22::Backend, 17
- Exit
  - Gruppe22::Backend::Exit, 56
- ExitToEntry
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- exits
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- exp
  - Gruppe22::Backend::Actor, 35
- expNeeded
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- explanationDisabled
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- explanationEnabled
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- Explode

- Gruppe22::Backend, 16
- ExplodeProjectile
  - Gruppe22::Backend, 18
- FetchFile
  - Gruppe22::Backend, 18
- FetchingData
  - Gruppe22::Backend, 19
- FileDialog
  - Gruppe22::Client::FileDialog, 57
- filename
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
- FinalAnimation
  - Gruppe22::Client::TileObject, 132
- FindRoomForStairs
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- finished
  - Gruppe22::Client::MapEffect, 101
- FinishedAnimation
  - Gruppe22::Backend, 18
- FinishedProjectileMove
  - Gruppe22::Backend, 18
- Fire
  - Gruppe22::Backend, 16
- FireDamage
  - Gruppe22::Backend, 19
- FireProtect
  - Gruppe22::Backend, 19
- fireDamage
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- fireDefense
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- FireProjectile
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- firstActor
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
- firstActorID
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- firstItem
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
- flash
  - Gruppe22::Client::GridElement, 80
- FloatNumber
  - Gruppe22::Client::FloatNumber, 57
- floatNumber
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- floorFile
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
- floorStyle
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- FloorTile
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 59
- focus
  - Gruppe22::Client::Chat, 49
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
- FourDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- FourWay
  - Gruppe22::Client, 23
- FourWayDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- Free
  - Gruppe22::Client, 23
- friendly
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- from
  - Gruppe22::Backend::Exit, 56
- fromRoom
  - Gruppe22::Backend::Exit, 56
- FromString
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- GameOver
  - Gruppe22::Backend, 19
- GameStatus
  - Gruppe22::Backend, 18
- GameWin
  - Gruppe22::Client::GameWin, 66
- GapTile
  - Gruppe22::Backend::GapTile, 73
- GenerateAbility
  - Gruppe22::Client::AbilityChoice, 28
- GenerateDungeon
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- GenerateIcon
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- GenerateMaps
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
- GenerateMaze
  - Gruppe22::Backend::Generator, 75
- GenerateName
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::Actor, 32
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
- GenerateProperties
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- GenerateRoomName
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- Generator
  - Gruppe22::Backend::Generator, 74
- GeneratorTile
  - Gruppe22::Backend::GeneratorTile, 77
- GetCheckpointCoords
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
- GetFreeID
  - DungeonServer::ClientData, 50
  - Gruppe22::Client::ClientData, 51
- GetHashCode
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- GetIcon
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- GetProjectile
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- GetSchema
  - Gruppe22::Client::TileObject, 132
  - Gruppe22::Client::TileSet, 135
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 149

- GetWallStyle
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- Gold
  - Gruppe22::Backend, 19
- gold
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- Grid
  - Gruppe22::Client::Grid, 78
- GridElement
  - Gruppe22::Client::GridElement, 80
- Gruppe22, 13
- Gruppe22.Backend, 13
- Gruppe22.Backend.Ability, 26
- Gruppe22.Backend.Actor, 29
- Gruppe22.Backend.ActorTile, 37
- Gruppe22.Backend.BombTile, 42
- Gruppe22.Backend.CheckpointTile, 49
- Gruppe22.Backend.Coords, 51
- Gruppe22.Backend.DoorTile, 54
- Gruppe22.Backend.Enemy, 55
- Gruppe22.Backend.Exit, 56
- Gruppe22.Backend.FloorTile, 58
- Gruppe22.Backend.GameLogic, 62
- Gruppe22.Backend.GapTile, 72
- Gruppe22.Backend.Generator, 73
- Gruppe22.Backend.GeneratorTile, 76
- Gruppe22.Backend.IHandleEvent, 81
- Gruppe22.Backend.ImageData, 83
- Gruppe22.Backend.Item, 84
- Gruppe22.Backend.ItemEffect, 86
- Gruppe22.Backend.ItemTile, 87
- Gruppe22.Backend.Map, 94
- Gruppe22.Backend.MovableTile, 104
- Gruppe22.Backend.NPC, 105
- Gruppe22.Backend.Path, 110
- Gruppe22.Backend.Player, 112
- Gruppe22.Backend.ReservedTile, 116
- Gruppe22.Backend.SwitchTile, 123
- Gruppe22.Backend.TargetTile, 125
- Gruppe22.Backend.TeleportTile, 125
- Gruppe22.Backend.Tile, 129
- Gruppe22.Backend.TrapTile, 140
- Gruppe22.Backend.TriggerTile, 142
- Gruppe22.Backend.WallTile, 151
- Gruppe22.Client, 21
- Gruppe22.Client.Abilities, 25
- Gruppe22.Client.AbilityChoice, 28
- Gruppe22.Client.ActorView, 39
- Gruppe22.Client.Button, 43
- Gruppe22.Client.Camera, 45
- Gruppe22.Client.CharacterWindow, 46
- Gruppe22.Client.Chat, 48
- Gruppe22.Client.ClientData, 51
- Gruppe22.Client.CreateXMLFiles, 53
- Gruppe22.Client.Dialog, 54
- Gruppe22.Client.FileDialog, 56
- Gruppe22.Client.FloatNumber, 57
- Gruppe22.Client.GameWin, 64
- Gruppe22.Client.Grid, 78
- Gruppe22.Client.GridElement, 80
- Gruppe22.Client.IKeyHandler, 81
- Gruppe22.Client.Inventory, 83
- Gruppe22.Client.Lobby, 88
- Gruppe22.Client.Mainmap, 89
- Gruppe22.Client.MapEffect, 100
- Gruppe22.Client.Menu, 101
- Gruppe22.Client.Minimap, 102
- Gruppe22.Client.ModifyWindow, 104
- Gruppe22.Client.NetPlayer, 104
- Gruppe22.Client.NumberEntry, 106
- Gruppe22.Client.Orb, 108
- Gruppe22.Client.ProgressBar, 112
- Gruppe22.Client.Projectile, 114
- Gruppe22.Client.Shop, 118
- Gruppe22.Client.SimpleStats, 119
- Gruppe22.Client.StateToEvent, 121
- Gruppe22.Client.Statusbox, 122
- Gruppe22.Client.TextInput, 126
- Gruppe22.Client.TextOutput, 128
- Gruppe22.Client.TextureFromData, 129
- Gruppe22.Client.TileObject, 131
- Gruppe22.Client.TileSet, 134
- Gruppe22.Client.TileTooltip, 137
- Gruppe22.Client.Toolbar, 138
- Gruppe22.Client.UIElement, 144
- Gruppe22.Client.VisibleObject, 148
- Gruppe22.Client.WallTiles, 152
- Gruppe22.Client.Window, 154
- Gruppe22.Client.Zoomable, 156
- Gruppe22.MainWindow, 93
- Gruppe22.ProjectileTile, 116
- Gruppe22::Backend
  - About, 18
  - ActivateAbility, 18
  - AddDragItem, 18
  - AddItem, 20
  - AnimateActor, 18
  - Armor, 19
  - Attack, 16, 18
  - Aura, 16
  - Block, 19
  - Bow, 19
  - ButtonPressed, 18
  - Cancel, 17
  - ChangeMap, 18
  - ChangeStats, 20
  - Changing, 20
  - Charm, 16
  - Chat, 18, 20
  - Checkpoint, 20
  - Cloak, 19
  - Close, 17
  - ClosedDoor, 21
  - Connect, 17, 20
  - ContinueGame, 18
  - Credits, 17

Damage, 19  
Deco1, 21  
Deco2, 21  
Deco3, 21  
DestroyArmor, 19  
DestroyWeapon, 19  
Destroyed, 20  
Dialogue, 18  
Die, 16  
Disabled, 20  
Disconnect, 20  
Down, 17  
DownLeft, 17  
DownRight, 17  
Empty, 20  
EndGame, 18  
Enemy, 16, 20  
Evade, 19  
Explode, 16  
ExplodeProjectile, 18  
FetchFile, 18  
FetchingData, 19  
FinishedAnimation, 18  
FinishedProjectileMove, 18  
Fire, 16  
FireDamage, 19  
FireProtect, 19  
GameOver, 19  
Gold, 19  
Health, 16, 19  
HealthReg, 16  
HealthRegen, 19  
Hidden, 20  
HideNotification, 18  
Hit, 16  
Ice, 16  
IceDamage, 19  
IceProtect, 19  
Invalid, 17  
Item, 16, 20  
Key, 19  
LAN, 17, 18  
Left, 17  
Load, 17  
LoadFromCheckPoint, 18  
Loading, 19  
Local, 17, 18  
Mana, 19  
ManaReg, 16  
ManaRegen, 19  
Map, 16  
MaxHealth, 19  
MaxMana, 19  
Missile, 16  
Morph, 16  
Move, 20  
MoveActor, 18  
MoveProjectile, 18  
NPC, 16  
Network, 18  
NewMap, 17, 18  
NoDisplay, 20  
NoRedraw, 19  
None, 16, 17, 20  
Normal, 21  
Note, 19  
Null, 19  
Off, 20  
On, 20  
OnlyOnce, 20  
OpenDoor, 21  
Pause, 18  
Paused, 19  
Penetrate, 19  
Player, 16  
Player1, 18  
Player2, 18  
Potion, 19  
Quit, 17  
ReduceDamage, 19  
RemoveItem, 20  
RequestFocus, 18  
Reset, 17  
ResetGame, 18  
Resist, 19  
Restart, 17  
Right, 17  
Ring, 19  
Running, 19  
Scare, 16  
Self, 16  
Settings, 17, 18  
Shop, 18  
ShowAbilities, 18  
ShowCharacter, 18  
ShowInventory, 18  
ShowMenu, 18  
ShowMessage, 18  
SinglePlayer, 17  
Special, 16  
Staff, 19  
Start, 20  
StartServer, 17  
StealHealth, 19  
StealMana, 19  
Stun, 16  
Talk, 16  
Target, 20  
Teleport, 16  
Teleporter, 20  
TileEntered, 18  
ToggleButton, 18  
ToggleItem, 20  
Trap, 20  
TrapActivate, 18  
TwoPlayers, 17

- Up, [17](#)
- UpLeft, [17](#)
- UpRight, [17](#)
- UpdateClients, [20](#)
- UpdateMap, [20](#)
- Walk, [16](#)
- Wall, [20](#)
- Weapon, [19](#)
- Gruppe22::Client
  - Block, [23](#)
  - Buy, [23](#)
  - Default, [23](#)
  - DiagDownClose, [24](#)
  - DiagDownClose2, [24](#)
  - DiagLeftClose, [24](#)
  - DiagLeftClose2, [24](#)
  - DiagLeftRightClose, [24](#)
  - DiagLeftRightClose2, [24](#)
  - DiagRightClose, [24](#)
  - DiagRightClose2, [24](#)
  - DiagUpClose, [24](#)
  - DiagUpClose2, [24](#)
  - DiagUpDownClose, [24](#)
  - DiagUpDownClose2, [24](#)
  - down, [22](#)
  - DownClose, [23](#)
  - DownCloseDiag, [24](#)
  - DownLeft, [23](#)
  - DownLeftDiag, [24](#)
  - DownRight, [23](#)
  - DownRightDiag, [24](#)
  - downon, [22](#)
  - FourDiag, [24](#)
  - FourWay, [23](#)
  - FourWayDiag, [24](#)
  - Free, [23](#)
  - Leave, [23](#)
  - LeftClose, [23](#)
  - LeftCloseDiag, [24](#)
  - LeftRight, [23](#)
  - LeftRightDiag, [24](#)
  - LeftRightDown, [23](#)
  - LeftRightDownDiag, [23](#)
  - LeftRightUp, [23](#)
  - LeftRightUpDiag, [23](#)
  - Modify, [23](#)
  - mouseon, [22](#)
  - None, [23](#)
  - normal, [22](#)
  - Precise, [23](#)
  - RightClose, [23](#)
  - RightCloseDiag, [24](#)
  - Sell, [23](#)
  - Steal, [23](#)
  - Undefined, [23](#)
  - UpClose, [23](#)
  - UpCloseDiag, [24](#)
  - UpDown, [23](#)
  - UpDownDiag, [24](#)
  - UpDownLeft, [23](#)
  - UpDownLeftDiag, [23](#)
  - UpDownRight, [23](#)
  - UpDownRightDiag, [23](#)
  - UpLeft, [23](#)
  - UpLeftDiag, [24](#)
  - UpRight, [23](#)
  - UpRightDiag, [24](#)
  - Vertical, [23](#)
- Gruppe22::Backend
  - AbilityElement, [15](#)
  - AbilityTarget, [16](#)
  - Activity, [16](#)
  - ActorType, [16](#)
  - Buttons, [16](#)
  - Connection, [17](#)
  - Direction, [17](#)
  - Events, [17](#)
  - GameStatus, [18](#)
  - ItemProperty, [19](#)
  - ItemType, [19](#)
  - PacketType, [19](#)
  - TileType, [20](#)
  - TrapState, [20](#)
  - TrapType, [20](#)
  - WallType, [20](#)
- Gruppe22::Backend::Ability
  - Ability, [27](#)
  - cooldown, [27](#)
  - cost, [27](#)
  - currentCool, [27](#)
  - description, [27](#)
  - duration, [27](#)
  - element, [27](#)
  - GenerateName, [27](#)
  - GetIcon, [27](#)
  - icon, [27](#)
  - improveOver, [27](#)
  - intensity, [27](#)
  - Load, [27](#)
  - name, [27](#)
  - Save, [27](#)
  - target, [27](#)
- Gruppe22::Backend::Actor
  - \_abilities, [33](#)
  - \_abilityPoints, [33](#)
  - \_actorType, [33](#)
  - \_aggro, [33](#)
  - \_animationFile, [33](#)
  - \_armor, [34](#)
  - \_block, [34](#)
  - \_charmed, [34](#)
  - \_content, [34](#)
  - \_crazy, [34](#)
  - \_damage, [34](#)
  - \_destroyArmor, [34](#)
  - \_destroyWeapon, [34](#)

- [\\_evade, 34](#)
- [\\_exp, 34](#)
- [\\_expNeeded, 34](#)
- [\\_fireDamage, 34](#)
- [\\_fireDefense, 34](#)
- [\\_friendly, 34](#)
- [\\_gold, 34](#)
- [\\_health, 34](#)
- [\\_healthReg, 34](#)
- [\\_iceDamage, 34](#)
- [\\_iceDefense, 34](#)
- [\\_id, 34](#)
- [\\_inventory, 34](#)
- [\\_level, 34](#)
- [\\_locked, 34](#)
- [\\_mana, 34](#)
- [\\_manaReg, 34](#)
- [\\_maxMana, 34](#)
- [\\_maxhealth, 34](#)
- [\\_name, 34](#)
- [\\_newItems, 35](#)
- [\\_penetrate, 35](#)
- [\\_quicklist, 35](#)
- [\\_random, 35](#)
- [\\_ranged, 35](#)
- [\\_resist, 35](#)
- [\\_scared, 35](#)
- [\\_skills, 35](#)
- [\\_stealHealth, 35](#)
- [\\_stealMana, 35](#)
- [\\_stunned, 35](#)
- [\\_tile, 35](#)
- [\\_viewRange, 35](#)
- [abilities, 35](#)
- [abilityPoints, 35](#)
- [Actor, 31](#)
- [actorType, 35](#)
- [AddHealth, 32](#)
- [AddProtection, 32](#)
- [AddStrength, 32](#)
- [aggro, 35](#)
- [animationFile, 35](#)
- [armor, 35](#)
- [block, 35](#)
- [charmed, 35](#)
- [copyFrom, 32](#)
- [crazy, 35](#)
- [damage, 35](#)
- [destroyArmor, 35](#)
- [destroyWeapon, 35](#)
- [evade, 35](#)
- [exp, 35](#)
- [expNeeded, 36](#)
- [fireDamage, 36](#)
- [fireDefense, 36](#)
- [friendly, 36](#)
- [GenerateName, 32](#)
- [gold, 36](#)
- [HasKey, 33](#)
- [health, 36](#)
- [healthReg, 36](#)
- [iceDamage, 36](#)
- [iceDefense, 36](#)
- [id, 36](#)
- [inventory, 36](#)
- [isDead, 36](#)
- [Items, 33](#)
- [level, 36](#)
- [LevelUp, 33](#)
- [Load, 33](#)
- [locked, 36](#)
- [mana, 36](#)
- [manaReg, 36](#)
- [maxHealth, 36](#)
- [maxMana, 36](#)
- [maxhealth, 36](#)
- [name, 36](#)
- [newItems, 36](#)
- [penetrate, 36](#)
- [quickList, 36](#)
- [ranged, 36](#)
- [Regen, 33](#)
- [resist, 36](#)
- [Save, 33](#)
- [scared, 36](#)
- [skills, 36](#)
- [stealHealth, 36](#)
- [stealMana, 37](#)
- [stunned, 37](#)
- [tile, 37](#)
- [ToString, 33](#)
- [viewRange, 37](#)
- [Gruppe22::Backend::ActorTile](#)
  - [actor, 39](#)
  - [ActorTile, 37](#)
  - [actorType, 39](#)
  - [ConsiderMoves, 37](#)
  - [DropItems, 37](#)
  - [enabled, 39](#)
  - [Save, 37](#)
  - [Update, 39](#)
  - [WorkoutMoves, 39](#)
- [Gruppe22::Backend::BombTile](#)
  - [BombTile, 43](#)
- [Gruppe22::Backend::CheckpointTile](#)
  - [bonuslife, 50](#)
  - [CheckpointTile, 50](#)
  - [Save, 50](#)
  - [visited, 50](#)
- [Gruppe22::Backend::Coords](#)
  - [CompareTo, 52](#)
  - [Coords, 52](#)
  - [DistanceFrom, 52](#)
  - [Equals, 52](#)
  - [GetHashCode, 53](#)
  - [operator+, 53](#)

- operator==, 53
- ToString, 53
- vector, 53
- x, 53
- y, 53
- Zero, 53
- Gruppe22::Backend::DoorTile
  - DoorTile, 55
  - key, 55
  - open, 55
  - Save, 55
  - type, 55
- Gruppe22::Backend::Enemy
  - AssignSkillsAndAbilities, 56
  - Enemy, 55
- Gruppe22::Backend::Exit
  - Exit, 56
  - from, 56
  - fromRoom, 56
  - to, 56
  - toRoom, 56
- Gruppe22::Backend::FloorTile
  - \_coords, 60
  - \_overlay, 60
  - actors, 60
  - Add, 59
  - canEnter, 60
  - checkpoint, 60
  - coords, 60
  - Dispose, 59
  - door, 60
  - firstActor, 60
  - firstItem, 60
  - floorStyle, 61
  - FloorTile, 59
  - hasCheckpoint, 61
  - hasDoor, 61
  - hasEnemy, 61
  - hasNPC, 61
  - hasPlayer, 61
  - hasTarget, 61
  - hasTeleport, 61
  - hasTrap, 61
  - hasTreasure, 61
  - hasWall, 61
  - items, 61
  - overlay, 62
  - Remove, 59, 60
  - reserved, 62
  - Save, 60
  - teleport, 62
  - trap, 62
  - Update, 60
  - visible, 62
  - wallType, 62
- Gruppe22::Backend::GameLogic
  - \_CombatDamage, 63
  - \_TrapDamage, 63
- ConnectRecursive, 63
- ConnectRooms, 63
- GenerateMaps, 63
- HandleEvent, 63
- Initialize, 63
- ShowMessage, 63
- Gruppe22::Backend::GapTile
  - GapTile, 73
  - Save, 73
  - style, 73
- Gruppe22::Backend::Generator
  - AddBoss, 74
  - AddCheckpoint, 74
  - AddDoors, 74
  - AddEnemies, 74
  - AddItems, 75
  - AddNPC, 75
  - AddPlayer, 75
  - AddShop, 75
  - AddStairs, 75
  - AddTarget, 75
  - AddTraps, 75
  - blocked, 76
  - CleanupRoom, 75
  - ClearMaze, 75
  - ClearWalls, 75
  - ConnectTo, 75
  - connected, 76
  - connectedRooms, 76
  - DrawWalls, 75
  - exits, 76
  - FindRoomForStairs, 76
  - FromString, 75
  - GenerateDungeon, 75
  - GenerateMaze, 75
  - GenerateRoomName, 76
  - Generator, 74
  - HasExit, 76
  - hasStairs, 76
  - Save, 76
  - SuggestExit, 76
- Gruppe22::Backend::GeneratorTile
  - \_connected, 77
  - \_connection, 77
  - connected, 77
  - connection, 77
  - GeneratorTile, 77
- Gruppe22::Backend::IHandleEvent
  - HandleEvent, 81
- Gruppe22::Backend::ImageData
  - crop, 83
  - ImageData, 83
  - name, 83
  - offset, 83
  - rect, 83
- Gruppe22::Backend::Item
  - abilityList, 86
  - ChangeEffect, 85

- description, [86](#)
- destroyed, [86](#)
- Drop, [85](#)
- effects, [86](#)
- EquipItem, [85](#)
- equipped, [86](#)
- EstimateValue, [85](#)
- GenerateIcon, [85](#)
- GenerateName, [85](#)
- GenerateProperties, [86](#)
- icon, [86](#)
- id, [86](#)
- isNew, [86](#)
- Item, [85](#)
- itemType, [86](#)
- level, [86](#)
- Load, [86](#)
- name, [86](#)
- owner, [86](#)
- Pickup, [86](#)
- PropertyToString, [86](#)
- Save, [86](#)
- tile, [86](#)
- Update, [86](#)
- UseItem, [86](#)
- value, [86](#)
- Gruppe22::Backend::ItemEffect
  - duration, [87](#)
  - effect, [87](#)
  - ItemEffect, [87](#)
  - property, [87](#)
- Gruppe22::Backend::ItemTile
  - item, [88](#)
  - ItemTile, [88](#)
  - itemType, [88](#)
  - Save, [88](#)
- Gruppe22::Backend::Map
  - \_actors, [98](#)
  - \_content, [98](#)
  - \_dungeonname, [99](#)
  - \_exits, [99](#)
  - \_floorFile, [99](#)
  - \_height, [99](#)
  - \_id, [99](#)
  - \_items, [99](#)
  - \_level, [99](#)
  - \_light, [99](#)
  - \_music, [99](#)
  - \_name, [99](#)
  - \_tiles, [99](#)
  - \_updateTiles, [99](#)
  - \_wallFile, [99](#)
  - \_width, [99](#)
  - actorPositions, [99](#)
  - actors, [99](#)
  - AddActor, [96](#)
  - AddItem, [96](#)
  - CanMove, [96](#)
  - ClosestEnemy, [97](#)
  - DebugMap, [97](#)
  - DirectionTile, [97](#)
  - Dispose, [97](#)
  - dungeonname, [99](#)
  - ExitToEntry, [97](#)
  - exits, [99](#)
  - firstActorID, [97](#)
  - floorFile, [99](#)
  - GetCheckpointCoords, [97](#)
  - HandleEvent, [97](#)
  - height, [99](#)
  - id, [99](#)
  - items, [100](#)
  - level, [100](#)
  - light, [100](#)
  - Load, [97](#)
  - Map, [96](#)
  - MoveActor, [97](#)
  - MoveItem, [98](#)
  - music, [100](#)
  - name, [100](#)
  - NextDirection, [98](#)
  - OppositeDirection, [98](#)
  - PathTo, [98](#)
  - RemoveActor, [98](#)
  - Save, [98](#)
  - TileByCoords, [98](#)
  - Uncover, [98](#)
  - Update, [98](#)
  - updateTiles, [100](#)
  - wallFile, [100](#)
  - WhichWayIs, [98](#)
  - width, [100](#)
- Gruppe22::Backend::NPC
  - hasDialogue, [106](#)
  - hasShop, [106](#)
  - Interact, [106](#)
  - love, [106](#)
  - NPC, [106](#)
- Gruppe22::Backend::Path
  - dir, [112](#)
  - Path, [111](#)
- Gruppe22::Backend::Player
  - Player, [112](#)
- Gruppe22::Backend::ReservedTile
  - canEnter, [117](#)
  - enabled, [117](#)
  - envIndex, [117](#)
  - filename, [117](#)
  - index, [117](#)
  - ReservedTile, [117](#)
  - Save, [117](#)
- Gruppe22::Backend::SwitchTile
  - active, [124](#)
  - id, [124](#)
  - order, [124](#)
  - Save, [124](#)



- SwitchTile, [124](#)
- Gruppe22::Backend::TargetTile
  - Save, [125](#)
  - TargetTile, [125](#)
- Gruppe22::Backend::TeleportTile
  - down, [126](#)
  - enabled, [126](#)
  - hidden, [126](#)
  - nextPlayerPos, [126](#)
  - nextRoom, [126](#)
  - Save, [126](#)
  - teleport, [126](#)
  - TeleportTile, [126](#)
- Gruppe22::Backend::Tile
  - \_parent, [131](#)
  - coords, [131](#)
  - HandleEvent, [130](#)
  - parent, [131](#)
  - Save, [130](#)
  - Tile, [130](#)
  - Update, [130](#)
- Gruppe22::Backend::TrapTile
  - damage, [142](#)
  - evade, [142](#)
  - penetrate, [142](#)
  - Save, [142](#)
  - status, [142](#)
  - TrapTile, [141](#)
  - Trigger, [142](#)
  - type, [142](#)
  - Update, [142](#)
  - visible, [142](#)
- Gruppe22::Backend::TriggerTile
  - affectedTile, [143](#)
  - alwaysShowDisabled, [143](#)
  - alwaysShowEnabled, [143](#)
  - countdown, [143](#)
  - enabled, [143](#)
  - explanationDisabled, [143](#)
  - explanationEnabled, [143](#)
  - reactToEnemies, [144](#)
  - reactToItem, [144](#)
  - reactToObjects, [144](#)
  - repeat, [144](#)
  - Save, [143](#)
  - tileimage, [144](#)
  - TriggerTile, [143](#)
- Gruppe22::Backend::WallTile
  - \_type, [152](#)
  - destructible, [152](#)
  - enabled, [152](#)
  - health, [152](#)
  - illusion, [152](#)
  - illusionVisible, [152](#)
  - Save, [152](#)
  - type, [152](#)
  - WallTile, [152](#)
- Gruppe22::Client
  - ButtonStatus, [22](#)
  - ProgressStyle, [22](#)
  - ShopButtons, [23](#)
  - WallDir, [23](#)
- Gruppe22::Client::Abilities
  - Abilities, [25](#)
  - actor, [26](#)
  - DisplayToolTip, [25](#)
  - Draw, [26](#)
  - OnMouseDown, [26](#)
  - Pos2Tile, [26](#)
- Gruppe22::Client::AbilityChoice
  - AbilityChoice, [28](#)
  - actor, [29](#)
  - DisplayToolTip, [28](#)
  - Draw, [28](#)
  - GenerateAbility, [28](#)
  - OnMouseDown, [28](#)
  - Pos2Tile, [29](#)
- Gruppe22::Client::ActorView
  - activity, [42](#)
  - ActorView, [40](#)
  - Add, [40](#)
  - Animate, [41](#)
  - animationRect, [42](#)
  - animationTexture, [42](#)
  - cacheDir, [42](#)
  - cacheTarget, [42](#)
  - cropX, [42](#)
  - cropY, [42](#)
  - direction, [42](#)
  - effect, [42](#)
  - EndMoveAndPlay, [41](#)
  - id, [42](#)
  - isMoving, [42](#)
  - Kill, [41](#)
  - Load, [41](#)
  - offsetX, [42](#)
  - offsetY, [42](#)
  - PlayNowOrAfterMove, [41](#)
  - position, [42](#)
  - ReadXml, [41](#)
  - Save, [41](#)
  - speed, [42](#)
  - target, [42](#)
  - Update, [41](#)
  - WriteXml, [41](#)
- Gruppe22::Client::Button
  - Button, [43, 44](#)
  - canFocus, [45](#)
  - Dispose, [44](#)
  - Draw, [44](#)
  - HandleEvent, [44](#)
  - hidden, [45](#)
  - Hide, [44](#)
  - OnKeyDown, [44](#)
  - OnMouseDown, [45](#)
  - Show, [45](#)

- stayDown, 45
- Gruppe22::Client::Camera
  - Camera, 46
  - matrix, 46
  - Move, 46
  - position, 46
  - ResetCenter, 46
  - rotate, 46
  - zoom, 46
- Gruppe22::Client::CharacterWindow
  - \_font, 47
  - CharacterWindow, 47
  - Draw, 47
  - HandleEvent, 47
  - OnMouseDown, 47
  - page, 47
- Gruppe22::Client::Chat
  - AddLine, 48
  - Chat, 48
  - Draw, 48
  - focus, 49
  - HandleEvent, 49
  - OnKeyDown, 49
  - OnMouseDown, 49
  - Update, 49
- Gruppe22::Client::ClientData
  - ClientData, 51
  - Connection, 51
  - GetFreeID, 51
  - ID, 51
- Gruppe22::Client::CreateXMLFiles
  - CreateActor, 53
  - CreateFloor, 53
  - CreateMix, 53
  - CreateWalls, 53
  - CreateXML, 53
- Gruppe22::Client::Dialog
  - Dialog, 54
- Gruppe22::Client::FileDialog
  - FileDialog, 57
- Gruppe22::Client::FloatNumber
  - delay, 57
  - Draw, 57
  - FloatNumber, 57
  - Update, 57
- Gruppe22::Client::GameWin
  - \_AddHealth, 66
  - \_AddMessage, 66
  - \_RemoveHealth, 66
  - \_backMusic, 70
  - \_backgroundcolor, 70
  - \_deadcounter, 70
  - \_downloading, 70
  - \_dragging, 70
  - \_drawing, 70
  - \_events, 70
  - \_files2fetch, 70
  - \_focus, 70
  - \_font, 71
  - \_graphics, 71
  - \_health, 71
  - \_interfaceElements, 71
  - \_mainmap1, 71
  - \_mana, 71
  - \_map1, 71
  - \_map2, 71
  - \_minimap1, 71
  - \_mouseWheel, 71
  - \_mousepos, 71
  - \_network, 71
  - \_prevState, 71
  - \_spriteBatch, 71
  - \_status, 72
  - \_statusbox, 72
  - \_toolbar, 72
  - \_updating, 72
  - Draw, 66
  - GameWin, 66
  - HandleEvent, 68
  - Initialize, 68
  - LoadContent, 68
  - OnKeyDown, 68
  - OnKeyHeld, 68
  - OnKeyUp, 68
  - OnMouseDown, 68
  - OnMouseHeld, 69
  - OnMouseUp, 69
  - r, 72
  - SetupGame, 69
  - ShowAbout, 69
  - ShowCharacterWindow, 69
  - ShowEndGame, 69
  - ShowLANWindow, 69
  - ShowMenu, 69
  - ShowShopWindow, 69
  - soundEffects, 72
  - UnloadContent, 69
  - Update, 69
  - wc\_DownloadFileCompleted, 70
  - wc\_DownloadProgressChanged, 70
- Gruppe22::Client::Grid
  - \_arrows, 79
  - \_background, 79
  - \_cols, 79
  - \_font, 79
  - \_height, 79
  - \_icons, 79
  - \_page, 79
  - \_rows, 79
  - \_selected, 79
  - \_totalPages, 80
  - \_width, 80
  - cols, 80
  - DisplayToolTip, 79
  - Draw, 79
  - Grid, 78

- height, 80
- OnMouseDown, 79
- Pos2Tile, 79
- rows, 80
- width, 80
- Gruppe22::Client::GridElement
  - check, 80
  - enabled, 80
  - flash, 80
  - GridElement, 80
  - icon, 80
  - id, 81
  - tooltip, 81
- Gruppe22::Client::IKeyHandler
  - OnKeyDown, 82
  - OnKeyHeld, 82
  - OnKeyUp, 82
  - OnMouseDown, 82
  - OnMouseHeld, 82
  - OnMouseUp, 82
- Gruppe22::Client::Inventory
  - actor, 84
  - Inventory, 84
  - OnMouseDown, 84
  - Update, 84
- Gruppe22::Client::Lobby
  - HandleEvent, 88
  - Lobby, 88
  - Update, 89
- Gruppe22::Client::Mainmap
  - \_map2screen, 90, 91
  - \_pos2Tile, 91
  - \_screen2map, 91
  - \_tileRect, 92
  - actors, 93
  - addEffect, 92
  - AddProjectile, 92
  - ChangeDir, 92
  - DisplaySubtitle, 92
  - Draw, 92
  - enabled, 93
  - FireProjectile, 92
  - floatNumber, 92
  - GetProjectile, 92
  - GetWallStyle, 92
  - HandleEvent, 92
  - IsMoving, 92
  - Mainmap, 90
  - MoveContent, 93
  - MovePlayer, 93
  - noMove, 93
  - RemoveProjectile, 93
  - resetActors, 93
  - transformMatrix, 93
  - Update, 93
- Gruppe22::Client::MapEffect
  - Draw, 101
  - finished, 101
  - MapEffect, 101
  - position, 101
  - Update, 101
- Gruppe22::Client::Menu
  - AddLine, 102
  - Draw, 102
  - Menu, 101
  - MoveContent, 102
  - ScrollWheel, 102
- Gruppe22::Client::Minimap
  - Draw, 103
  - Minimap, 103
  - MoveCamera, 103
  - MoveContent, 103
  - ScrollWheel, 103
  - Zoom, 103
- Gruppe22::Client::ModifyWindow
  - ModifyWindow, 104
- Gruppe22::Client::NetPlayer
  - \_servers, 105
  - DoMove, 105
  - NetPlayer, 105
  - playername, 105
  - server, 105
  - Start, 105
  - Stop, 105
  - Update, 105
- Gruppe22::Client::NumberEntry
  - allowDecrease, 108
  - allowIncrease, 108
  - canFocus, 108
  - Draw, 107
  - NumberEntry, 107
  - OnKeyDown, 107
  - OnMouseDown, 107
  - originalValue, 108
  - value, 108
- Gruppe22::Client::Orb
  - actor, 110
  - Draw, 109
  - max, 110
  - Orb, 108
  - Update, 110
  - value, 110
- Gruppe22::Client::ProgressBar
  - color, 114
  - Draw, 113
  - ignorePause, 114
  - IsHit, 114
  - ProgressBar, 113
  - total, 114
  - Update, 114
  - value, 114
- Gruppe22::Client::Projectile
  - \_elapsed, 115
  - \_nomove, 115
  - \_parent, 115
  - direction, 115

- Draw, 115
- id, 115
- moveTo, 115
- Projectile, 115
- tile, 115
- Update, 115
- Gruppe22::Client::Shop
  - DisplayToolTip, 119
  - Draw, 119
  - HandleEvent, 119
  - OnKeyDown, 119
  - OnMouseDown, 119
  - Shop, 118
  - Update, 119
- Gruppe22::Client::SimpleStats
  - actor, 121
  - Draw, 120
  - OnMouseDown, 120
  - SimpleStats, 120
  - Update, 120
- Gruppe22::Client::StateToEvent
  - keys, 121
  - StateToEvent, 121
  - Update, 121
- Gruppe22::Client::Statusbox
  - AddLine, 122
  - Draw, 123
  - HandleEvent, 123
  - MoveContent, 123
  - OnKeyDown, 123
  - OnMouseDown, 123
  - ScrollWheel, 123
  - Statusbox, 122
- Gruppe22::Client::TextInput
  - \_DisplayToolTip, 127
  - \_background, 128
  - \_canEdit, 128
  - \_font, 128
  - \_label, 128
  - \_text, 128
  - \_textWidth, 128
  - \_tooltip, 128
  - canEdit, 128
  - canFocus, 128
  - Draw, 127
  - HandleEvent, 127
  - OnKeyDown, 128
  - text, 128
  - TextInput, 127
  - Update, 128
- Gruppe22::Client::TextOutput
  - AddLine, 129
  - TextOutput, 129
- Gruppe22::Client::TextureFromData
  - Convert, 129
- Gruppe22::Client::TileObject
  - AddAnimation, 132
  - animationFile, 133
  - animationID, 133
  - animationRect, 133
  - animationTexture, 133
  - cropX, 133
  - cropY, 133
  - FinalAnimation, 132
  - GetSchema, 132
  - height, 133
  - isValid, 134
  - loop, 134
  - NextAnimation, 133
  - offsetX, 134
  - offsetY, 134
  - ReadXml, 133
  - ResetAnimation, 133
  - TileObject, 132
  - width, 134
  - WriteXml, 133
- Gruppe22::Client::TileSet
  - \_content, 136
  - \_fileName, 136
  - \_height, 136
  - \_textures, 136
  - \_width, 136
  - Add, 135
  - filename, 136
  - GetSchema, 135
  - height, 136
  - Load, 135
  - ReadXml, 135
  - Save, 136
  - TileSet, 135
  - width, 136
  - WriteXml, 136
- Gruppe22::Client::TileTooltip
  - \_TeleportToolTip, 137
  - \_TrapToolTip, 137
  - \_TreasureToolTip, 137
  - CreateToolTip, 138
  - DisplayToolTip, 138
  - TileTooltip, 137
- Gruppe22::Client::Toolbar
  - actor, 140
  - DisplayToolTip, 139
  - dragItem, 140
  - Draw, 139
  - HandleEvent, 139
  - OnKeyDown, 139
  - OnMouseDown, 139
  - OnMouseUp, 139
  - Pos2Tile, 139
  - Toolbar, 139
  - Update, 139
- Gruppe22::Client::UIElement
  - \_content, 148
  - \_displayRect, 148
  - \_focus, 148
  - \_parent, 148

- [\\_spriteBatch](#), 148
- [\\_visible](#), 148
- [canFocus](#), 148
- [Click](#), 145
- [Dispose](#), 145
- [Draw](#), 145
- [focus](#), 148
- [HandleEvent](#), 146
- [Hide](#), 146
- [holdFocus](#), 148
- [ignorePause](#), 148
- [IsHit](#), 146
- [MoveContent](#), 146
- [OnKeyDown](#), 146
- [OnKeyHeld](#), 146
- [OnKeyUp](#), 147
- [OnMouseDown](#), 147
- [OnMouseHeld](#), 147
- [OnMouseUp](#), 147
- [Resize](#), 147
- [ScrollWheel](#), 147
- [Show](#), 147
- [UIElement](#), 145
- [Update](#), 148
- [Visible](#), 148
- Gruppe22::Client::VisibleObject
  - [clipRect](#), 151
  - [cropX](#), 151
  - [cropY](#), 151
  - [GetSchema](#), 149
  - [offsetX](#), 151
  - [offsetY](#), 151
  - [ReadXml](#), 149
  - [src](#), 151
  - [texture](#), 151
  - [VisibleObject](#), 149
  - [WriteXml](#), 151
- Gruppe22::Client::WallTiles
  - [Add](#), 153
  - [Load](#), 153
  - [ReadXml](#), 153
  - [Save](#), 154
  - [WallTiles](#), 153
  - [WriteXml](#), 154
- Gruppe22::Client::Window
  - [\\_background](#), 156
  - [\\_children](#), 156
  - [\\_focusID](#), 156
  - [AddChild](#), 155
  - [ChangeFocus](#), 155
  - [children](#), 156
  - [Dispose](#), 155
  - [Draw](#), 155
  - [HandleEvent](#), 155
  - [holdFocus](#), 156
  - [ignorePause](#), 156
  - [OnKeyDown](#), 155
  - [OnMouseDown](#), 156
  - [Update](#), 156
  - [Window](#), 155
- Gruppe22::Client::Zoomable
  - [\\_camera](#), 158
  - [DoZoom](#), 157
  - [Move](#), 157
  - [MoveContent](#), 157
  - [OnKeyDown](#), 158
  - [OnKeyHeld](#), 158
  - [Pos](#), 158
  - [ScrollWheel](#), 158
  - [Zoom](#), 158
  - [Zoomable](#), 157
- Gruppe22::MainWindow
  - [MainWindow](#), 94
- Gruppe22::ProjectileTile
  - [id](#), 116
  - [NextTile](#), 116
  - [ProjectileTile](#), 116
  - [Save](#), 116
- HandleEvent
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
  - Gruppe22::Backend::IHandleEvent, 81
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
  - Gruppe22::Backend::Tile, 130
  - Gruppe22::Client::Button, 44
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
  - Gruppe22::Client::Chat, 49
  - Gruppe22::Client::GameWin, 68
  - Gruppe22::Client::Lobby, 88
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
  - Gruppe22::Client::Shop, 119
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 123
  - Gruppe22::Client::TextInput, 127
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
  - Gruppe22::Client::UIElement, 146
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- hasCheckpoint
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasDialogue
  - Gruppe22::Backend::NPC, 106
- hasDoor
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasEnemy
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- HasExit
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- HasKey
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
- hasNPC
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasPlayer
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasShop
  - Gruppe22::Backend::NPC, 106
- hasStairs
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- hasTarget

- Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasTeleport
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasTrap
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasTreasure
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- hasWall
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
- Health
  - Gruppe22::Backend, 16, 19
- health
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- HealthReg
  - Gruppe22::Backend, 16
- HealthRegen
  - Gruppe22::Backend, 19
- healthReg
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- height
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
  - Gruppe22::Client::Grid, 80
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
- Hidden
  - Gruppe22::Backend, 20
- hidden
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
  - Gruppe22::Client::Button, 45
- Hide
  - Gruppe22::Client::Button, 44
  - Gruppe22::Client::UIElement, 146
- HideNotification
  - Gruppe22::Backend, 18
- Hit
  - Gruppe22::Backend, 16
- holdFocus
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- ID
  - DungeonServer::ClientData, 50
  - Gruppe22::Client::ClientData, 51
- Ice
  - Gruppe22::Backend, 16
- IceDamage
  - Gruppe22::Backend, 19
- IceProtect
  - Gruppe22::Backend, 19
- iceDamage
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- iceDefense
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- icon
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Client::GridElement, 80
- id
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::Map, 99
  - Gruppe22::Backend::SwitchTile, 124
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::GridElement, 81
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
  - Gruppe22::ProjectileTile, 116
- ignorePause
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- illusion
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- illusionVisible
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- ImageData
  - Gruppe22::Backend::ImageData, 83
- improveOver
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- index
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
- Initialize
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
  - Gruppe22::Client::GameWin, 68
- intensity
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
- Interact
  - Gruppe22::Backend::NPC, 106
- Invalid
  - Gruppe22::Backend, 17
- Inventory
  - Gruppe22::Client::Inventory, 84
- inventory
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- isDead
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- IsHit
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
  - Gruppe22::Client::UIElement, 146
- IsMoving
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 92
- isMoving
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- isNew
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- isValid
  - Gruppe22::Client::TileObject, 134
- Item
  - Gruppe22::Backend::Item, 85
  - Gruppe22::Backend, 16, 20
- item
  - Gruppe22::Backend::ItemTile, 88
- ItemEffect
  - Gruppe22::Backend::ItemEffect, 87
- ItemProperty
  - Gruppe22::Backend, 19
- ItemTile

- Gruppe22::Backend::ItemTile, 88
- ItemType
  - Gruppe22::Backend, 19
- itemType
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::ItemTile, 88
- Items
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
- items
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 61
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
- Key
  - Gruppe22::Backend, 19
- key
  - Gruppe22::Backend::DoorTile, 55
- keys
  - Gruppe22::Client::StateToEvent, 121
- Kill
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
- LAN
  - Gruppe22::Backend, 17, 18
- Leave
  - Gruppe22::Client, 23
- Left
  - Gruppe22::Backend, 17
- LeftClose
  - Gruppe22::Client, 23
- LeftCloseDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- LeftRight
  - Gruppe22::Client, 23
- LeftRightDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- LeftRightDown
  - Gruppe22::Client, 23
- LeftRightDownDiag
  - Gruppe22::Client, 23
- LeftRightUp
  - Gruppe22::Client, 23
- LeftRightUpDiag
  - Gruppe22::Client, 23
- level
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
- LevelUp
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
- light
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
- Load
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::Map, 97
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
  - Gruppe22::Client::TileSet, 135
  - Gruppe22::Client::WallTiles, 153
  - Gruppe22::Backend, 17
  - LoadFromCheckPoint
    - Gruppe22::Backend, 18
  - LoadContent
    - Gruppe22::Client::GameWin, 68
  - Loading
    - Gruppe22::Backend, 19
  - Lobby
    - Gruppe22::Client::Lobby, 88
  - Local
    - Gruppe22::Backend, 17, 18
  - locked
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - loop
    - Gruppe22::Client::TileObject, 134
  - love
    - Gruppe22::Backend::NPC, 106
  - Main
    - DungeonServer::Server, 118
  - MainWindow
    - Gruppe22::MainWindow, 94
  - Mainmap
    - Gruppe22::Client::Mainmap, 90
  - Mana
    - Gruppe22::Backend, 19
  - mana
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - ManaReg
    - Gruppe22::Backend, 16
  - ManaRegen
    - Gruppe22::Backend, 19
  - manaReg
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Map
    - Gruppe22::Backend::Map, 96
    - Gruppe22::Backend, 16
  - MapEffect
    - Gruppe22::Client::MapEffect, 101
  - matrix
    - Gruppe22::Client::Camera, 46
  - max
    - Gruppe22::Client::Orb, 110
  - MaxHealth
    - Gruppe22::Backend, 19
  - MaxMana
    - Gruppe22::Backend, 19
  - maxHealth
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - maxMana
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - maxhealth
    - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Menu
    - Gruppe22::Client::Menu, 101
  - Minimap
    - Gruppe22::Client::Minimap, 103
  - Missile
    - Gruppe22::Backend, 16

- Modify
  - Gruppe22::Client, [23](#)
- ModifyWindow
  - Gruppe22::Client::ModifyWindow, [104](#)
- Morph
  - Gruppe22::Backend, [16](#)
- mouseon
  - Gruppe22::Client, [22](#)
- Move
  - Gruppe22::Client::Camera, [46](#)
  - Gruppe22::Client::Zoomable, [157](#)
  - Gruppe22::Backend, [20](#)
- MoveActor
  - Gruppe22::Backend, [18](#)
- MoveProjectile
  - Gruppe22::Backend, [18](#)
- MoveActor
  - Gruppe22::Backend::Map, [97](#)
- MoveCamera
  - Gruppe22::Client::Minimap, [103](#)
- MoveContent
  - Gruppe22::Client::Mainmap, [93](#)
  - Gruppe22::Client::Menu, [102](#)
  - Gruppe22::Client::Minimap, [103](#)
  - Gruppe22::Client::Statusbox, [123](#)
  - Gruppe22::Client::UIElement, [146](#)
  - Gruppe22::Client::Zoomable, [157](#)
- MoveItem
  - Gruppe22::Backend::Map, [98](#)
- MovePlayer
  - Gruppe22::Client::Mainmap, [93](#)
- moveTo
  - Gruppe22::Client::Projectile, [115](#)
- music
  - Gruppe22::Backend::Map, [100](#)
- NPC
  - Gruppe22::Backend, [16](#)
- NPC
  - Gruppe22::Backend::NPC, [106](#)
- name
  - Gruppe22::Backend::Ability, [27](#)
  - Gruppe22::Backend::Actor, [36](#)
  - Gruppe22::Backend::ImageData, [83](#)
  - Gruppe22::Backend::Item, [86](#)
  - Gruppe22::Backend::Map, [100](#)
- NetPlayer
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, [105](#)
- Network
  - Gruppe22::Backend, [18](#)
- NewMap
  - Gruppe22::Backend, [17](#), [18](#)
- newItems
  - Gruppe22::Backend::Actor, [36](#)
- NextAnimation
  - Gruppe22::Client::TileObject, [133](#)
- NextDirection
  - Gruppe22::Backend::Map, [98](#)
- nextPlayerPos
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, [126](#)
- nextRoom
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, [126](#)
- NextTile
  - Gruppe22::ProjectileTile, [116](#)
- NoDisplay
  - Gruppe22::Backend, [20](#)
- NoRedraw
  - Gruppe22::Backend, [19](#)
- noMove
  - Gruppe22::Client::Mainmap, [93](#)
- None
  - Gruppe22::Backend, [16](#), [17](#), [20](#)
  - Gruppe22::Client, [23](#)
- Normal
  - Gruppe22::Backend, [21](#)
- normal
  - Gruppe22::Client, [22](#)
- Note
  - Gruppe22::Backend, [19](#)
- Null
  - Gruppe22::Backend, [19](#)
- NumberEntry
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, [107](#)
- Off
  - Gruppe22::Backend, [20](#)
- offset
  - Gruppe22::Backend::ImageData, [83](#)
- offsetX
  - Gruppe22::Client::ActorView, [42](#)
  - Gruppe22::Client::TileObject, [134](#)
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, [151](#)
- offsetY
  - Gruppe22::Client::ActorView, [42](#)
  - Gruppe22::Client::TileObject, [134](#)
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, [151](#)
- On
  - Gruppe22::Backend, [20](#)
- OnKeyDown
  - Gruppe22::Client::Button, [44](#)
  - Gruppe22::Client::Chat, [49](#)
  - Gruppe22::Client::GameWin, [68](#)
  - Gruppe22::Client::IKeyHandler, [82](#)
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, [107](#)
  - Gruppe22::Client::Shop, [119](#)
  - Gruppe22::Client::Statusbox, [123](#)
  - Gruppe22::Client::TextInput, [128](#)
  - Gruppe22::Client::Toolbar, [139](#)
  - Gruppe22::Client::UIElement, [146](#)
  - Gruppe22::Client::Window, [155](#)
  - Gruppe22::Client::Zoomable, [158](#)
- OnKeyHeld
  - Gruppe22::Client::GameWin, [68](#)
  - Gruppe22::Client::IKeyHandler, [82](#)
  - Gruppe22::Client::UIElement, [146](#)
  - Gruppe22::Client::Zoomable, [158](#)
- OnKeyUp
  - Gruppe22::Client::GameWin, [68](#)



- Gruppe22::Client::IKeyHandler, 82
- Gruppe22::Client::UIElement, 147
- OnMouseDown
  - Gruppe22::Client::Abilities, 26
  - Gruppe22::Client::AbilityChoice, 28
  - Gruppe22::Client::Button, 45
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
  - Gruppe22::Client::Chat, 49
  - Gruppe22::Client::GameWin, 68
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::IKeyHandler, 82
  - Gruppe22::Client::Inventory, 84
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 107
  - Gruppe22::Client::Shop, 119
  - Gruppe22::Client::SimpleStats, 120
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 123
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- OnMouseHeld
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
  - Gruppe22::Client::IKeyHandler, 82
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
- OnMouseUp
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
  - Gruppe22::Client::IKeyHandler, 82
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
- OnlyOnce
  - Gruppe22::Backend, 20
- open
  - Gruppe22::Backend::DoorTile, 55
- OpenDoor
  - Gruppe22::Backend, 21
- operator+
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- operator==
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- OppositeDirection
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- Orb
  - Gruppe22::Client::Orb, 108
- order
  - Gruppe22::Backend::SwitchTile, 124
- originalValue
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 108
- overlay
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
- owner
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- PacketType
  - Gruppe22::Backend, 19
- page
  - Gruppe22::Client::CharacterWindow, 47
- parent
  - Gruppe22::Backend::Tile, 131
- Path
  - Gruppe22::Backend::Path, 111
- PathTo
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- Pause
  - Gruppe22::Backend, 18
- Paused
  - Gruppe22::Backend, 19
- Penetrate
  - Gruppe22::Backend, 19
- penetrate
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- Pickup
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- PlayNowOrAfterMove
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
- Player
  - Gruppe22::Backend::Player, 112
  - Gruppe22::Backend, 16
- Player1
  - Gruppe22::Backend, 18
- Player2
  - Gruppe22::Backend, 18
- playername
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
- Pos
  - Gruppe22::Client::Zoomable, 158
- Pos2Tile
  - Gruppe22::Client::Abilities, 26
  - Gruppe22::Client::AbilityChoice, 29
  - Gruppe22::Client::Grid, 79
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
- position
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
  - Gruppe22::Client::Camera, 46
  - Gruppe22::Client::MapEffect, 101
- Potion
  - Gruppe22::Backend, 19
- Precise
  - Gruppe22::Client, 23
- ProgressBar
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 113
- ProgressStyle
  - Gruppe22::Client, 22
- Projectile
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
- ProjectileTile
  - Gruppe22::ProjectileTile, 116
- property
  - Gruppe22::Backend::ItemEffect, 87
- PropertyToString
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- quickList
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- Quit
  - Gruppe22::Backend, 17
- r
  - Gruppe22::Client::GameWin, 72

- ranged
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- reactToEnemies
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 144
- reactToItem
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 144
- reactToObjects
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 144
- ReadXml
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
  - Gruppe22::Client::TileSet, 135
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 149
  - Gruppe22::Client::WallTiles, 153
- rect
  - Gruppe22::Backend::ImageData, 83
- ReduceDamage
  - Gruppe22::Backend, 19
- Regen
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
- Remove
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 59, 60
- RemoveItem
  - Gruppe22::Backend, 20
- RemoveActor
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- RemoveProjectile
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 93
- repeat
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 144
- RequestFocus
  - Gruppe22::Backend, 18
- reserved
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
- ReservedTile
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
- Reset
  - Gruppe22::Backend, 17
- ResetGame
  - Gruppe22::Backend, 18
- resetActors
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 93
- ResetAnimation
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
- ResetCenter
  - Gruppe22::Client::Camera, 46
- Resist
  - Gruppe22::Backend, 19
- resist
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- Resize
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
- Restart
  - Gruppe22::Backend, 17
- Right
  - Gruppe22::Backend, 17
- RightClose
  - Gruppe22::Client, 23
- RightCloseDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- Ring
  - Gruppe22::Backend, 19
- rotate
  - Gruppe22::Client::Camera, 46
- rows
  - Gruppe22::Client::Grid, 80
- Running
  - Gruppe22::Backend, 19
- Save
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 37
  - Gruppe22::Backend::CheckpointTile, 50
  - Gruppe22::Backend::DoorTile, 55
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
  - Gruppe22::Backend::GapTile, 73
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::ItemTile, 88
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
  - Gruppe22::Backend::ReservedTile, 117
  - Gruppe22::Backend::SwitchTile, 124
  - Gruppe22::Backend::TargetTile, 125
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
  - Gruppe22::Backend::Tile, 130
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
  - Gruppe22::Client::WallTiles, 154
  - Gruppe22::ProjectileTile, 116
- Scare
  - Gruppe22::Backend, 16
- scared
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- ScrollWheel
  - Gruppe22::Client::Menu, 102
  - Gruppe22::Client::Minimap, 103
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 123
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
  - Gruppe22::Client::Zoomable, 158
- Self
  - Gruppe22::Backend, 16
- Sell
  - Gruppe22::Client, 23
- server
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
- Settings
  - Gruppe22::Backend, 17, 18
- SetupGame
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- Shop
  - Gruppe22::Client::Shop, 118
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShopButtons

- Gruppe22::Client, 23
- Show
  - Gruppe22::Client::Button, 45
  - Gruppe22::Client::UIElement, 147
- ShowAbilities
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShowCharacter
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShowInventory
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShowMenu
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShowMessage
  - Gruppe22::Backend, 18
- ShowAbout
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- ShowCharacterWindow
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- ShowEndGame
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- ShowLANWindow
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- ShowMenu
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- ShowMessage
  - Gruppe22::Backend::GameLogic, 63
- ShowShopWindow
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- SimpleStats
  - Gruppe22::Client::SimpleStats, 120
- SinglePlayer
  - Gruppe22::Backend, 17
- skills
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- soundEffects
  - Gruppe22::Client::GameWin, 72
- Special
  - Gruppe22::Backend, 16
- speed
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- src
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
- Staff
  - Gruppe22::Backend, 19
- Start
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
  - Gruppe22::Backend, 20
- StartServer
  - Gruppe22::Backend, 17
- StateToEvent
  - Gruppe22::Client::StateToEvent, 121
- status
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- Statusbox
  - Gruppe22::Client::Statusbox, 122
- stayDown
  - Gruppe22::Client::Button, 45
- Steal

- Gruppe22::Client, 23
- StealHealth
  - Gruppe22::Backend, 19
- StealMana
  - Gruppe22::Backend, 19
- stealHealth
  - Gruppe22::Backend::Actor, 36
- stealMana
  - Gruppe22::Backend::Actor, 37
- Stop
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
- Stun
  - Gruppe22::Backend, 16
- stunned
  - Gruppe22::Backend::Actor, 37
- style
  - Gruppe22::Backend::GapTile, 73
- SuggestExit
  - Gruppe22::Backend::Generator, 76
- SwitchTile
  - Gruppe22::Backend::SwitchTile, 124
- Talk
  - Gruppe22::Backend, 16
- Target
  - Gruppe22::Backend, 20
- target
  - Gruppe22::Backend::Ability, 27
  - Gruppe22::Client::ActorView, 42
- TargetTile
  - Gruppe22::Backend::TargetTile, 125
- Teleport
  - Gruppe22::Backend, 16
- teleport
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
- TeleportTile
  - Gruppe22::Backend::TeleportTile, 126
- Teleporter
  - Gruppe22::Backend, 20
- text
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
- TextInput
  - Gruppe22::Client::TextInput, 127
- TextOutput
  - Gruppe22::Client::TextOutput, 129
- texture
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
- Tile
  - Gruppe22::Backend::Tile, 130
- tile
  - Gruppe22::Backend::Actor, 37
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
- TileEntered
  - Gruppe22::Backend, 18
- TileByCoords
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- TileObject

- Gruppe22::Client::TileObject, 132
- TileSet
  - Gruppe22::Client::TileSet, 135
- TileTooltip
  - Gruppe22::Client::TileTooltip, 137
- TileType
  - Gruppe22::Backend, 20
- tileimage
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 144
- to
  - Gruppe22::Backend::Exit, 56
- toRoom
  - Gruppe22::Backend::Exit, 56
- ToString
  - Gruppe22::Backend::Actor, 33
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- ToggleButton
  - Gruppe22::Backend, 18
- ToggleItem
  - Gruppe22::Backend, 20
- Toolbar
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
- tooltip
  - Gruppe22::Client::GridElement, 81
- total
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
- transformMatrix
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 93
- Trap
  - Gruppe22::Backend, 20
- trap
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
- TrapActivate
  - Gruppe22::Backend, 18
- TrapState
  - Gruppe22::Backend, 20
- TrapTile
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 141
- TrapType
  - Gruppe22::Backend, 20
- Trigger
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- TriggerTile
  - Gruppe22::Backend::TriggerTile, 143
- TwoPlayers
  - Gruppe22::Backend, 17
- type
  - Gruppe22::Backend::DoorTile, 55
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- UIElement
  - Gruppe22::Client::UIElement, 145
- Uncover
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- Undefined
  - Gruppe22::Client, 23
- UnloadContent
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
- Up
  - Gruppe22::Backend, 17
- UpClose
  - Gruppe22::Client, 23
- UpCloseDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- UpDown
  - Gruppe22::Client, 23
- UpDownDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- UpDownLeft
  - Gruppe22::Client, 23
- UpDownLeftDiag
  - Gruppe22::Client, 23
- UpDownRight
  - Gruppe22::Client, 23
- UpDownRightDiag
  - Gruppe22::Client, 23
- UpLeft
  - Gruppe22::Backend, 17
  - Gruppe22::Client, 23
- UpLeftDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- UpRight
  - Gruppe22::Backend, 17
  - Gruppe22::Client, 23
- UpRightDiag
  - Gruppe22::Client, 24
- Update
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 39
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 60
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
  - Gruppe22::Backend::Tile, 130
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
  - Gruppe22::Client::Chat, 49
  - Gruppe22::Client::FloatNumber, 57
  - Gruppe22::Client::GameWin, 69
  - Gruppe22::Client::Inventory, 84
  - Gruppe22::Client::Lobby, 89
  - Gruppe22::Client::Mainmap, 93
  - Gruppe22::Client::MapEffect, 101
  - Gruppe22::Client::NetPlayer, 105
  - Gruppe22::Client::Orb, 110
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
  - Gruppe22::Client::Projectile, 115
  - Gruppe22::Client::Shop, 119
  - Gruppe22::Client::SimpleStats, 120
  - Gruppe22::Client::StateToEvent, 121
  - Gruppe22::Client::TextInput, 128
  - Gruppe22::Client::Toolbar, 139
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
  - Gruppe22::Client::Window, 156
- UpdateClients
  - Gruppe22::Backend, 20
- UpdateMap
  - Gruppe22::Backend, 20

- updateTiles
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
- UseItem
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
- value
  - Gruppe22::Backend::Item, 86
  - Gruppe22::Client::NumberEntry, 108
  - Gruppe22::Client::Orb, 110
  - Gruppe22::Client::ProgressBar, 114
- vector
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- Vertical
  - Gruppe22::Client, 23
- viewRange
  - Gruppe22::Backend::Actor, 37
- Visible
  - Gruppe22::Client::UIElement, 148
- visible
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
  - Gruppe22::Backend::TrapTile, 142
- VisibleObject
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 149
- visited
  - Gruppe22::Backend::CheckpointTile, 50
- Walk
  - Gruppe22::Backend, 16
- Wall
  - Gruppe22::Backend, 20
- WallDir
  - Gruppe22::Client, 23
- wallFile
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
- WallTile
  - Gruppe22::Backend::WallTile, 152
- WallTiles
  - Gruppe22::Client::WallTiles, 153
- WallType
  - Gruppe22::Backend, 20
- wallType
  - Gruppe22::Backend::FloorTile, 62
- wc\_DownloadFileCompleted
  - Gruppe22::Client::GameWin, 70
- wc\_DownloadProgressChanged
  - Gruppe22::Client::GameWin, 70
- Weapon
  - Gruppe22::Backend, 19
- WhichWayIs
  - Gruppe22::Backend::Map, 98
- width
  - Gruppe22::Backend::Map, 100
  - Gruppe22::Client::Grid, 80
  - Gruppe22::Client::TileObject, 134
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
- Window
  - Gruppe22::Client::Window, 155
- WorkoutMoves
  - Gruppe22::Backend::ActorTile, 39
- WriteXml
  - Gruppe22::Client::ActorView, 41
  - Gruppe22::Client::TileObject, 133
  - Gruppe22::Client::TileSet, 136
  - Gruppe22::Client::VisibleObject, 151
  - Gruppe22::Client::WallTiles, 154
- x
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- y
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- Zero
  - Gruppe22::Backend::Coords, 53
- Zoom
  - Gruppe22::Client::Minimap, 103
  - Gruppe22::Client::Zoomable, 158
- zoom
  - Gruppe22::Client::Camera, 46
- Zoomable
  - Gruppe22::Client::Zoomable, 157