

Entwicklerhandbuch

Im Folgenden alle nicht in Delphi standardmäßig integrierten Objekte

Bomb	
Eigenschaften	Methoden
FPosition: TPosition - FRange: Integer - FTimer: TTimer - FOwner: TPlayer -	Create() + Destroy() + SetPosition(Position: Tposition) - SetRange(Range: Integer) - StartTimer(Time:Integer) - Detonate(Sender: TObject) - SetOwner(Owner: TPlayer) -

Field	
Eigenschaften	Methoden
FPosition: TPosition - FContent: TContent -	SetPosition(Position: Tposition) - SetContent(Content: TContent) - Create(Position:TPosition;Content:TContent) + SetContent(Content: TContent) - Explode() +

Player	
Eigenschaften	Methoden
FNumber: Integer - FName: String - FPosition: TPosition - FAlive: Boolean - FBombRange: Integer - FNumOfBombs: Integer - FNumOfBombsPlanted: Integer -	Create() + CreatePlayers(NumOfPlayers:Integer) + SetNumber(Number: Integer) - SetName(Name: String) - SetPosition(Position: TPosition) - SetAlive(Alive: Boolean) - SetBombRange(BombRange: Integer) - SetNumOfBombs(NumOfBombs: Integer) - SetNumOfBombsPlanted(NumOfBombsPlanted: Integer) - Move(Direction: Tdirection) + GetPositionString:String +

Globale Variable:
(zum Menü gehörig)

PlayerGroupbox : Array[1..4] of TPlayerGroupbox; {Alle Spielereinstellungen hier in
record(TPlayerGroupbox) gespeichert}
SettingSuddenDeathImage : TCheckImage; {ob das Bild des Hakens in der Box ist}
CheckImage wird als Objekt erstellt }
Settings : TSettings; {zum späteren speichern in der Settings.dat Datei}
GroupNumber: Byte; {Nummer der Gruppe, in dem die Steuerung geändert wird}
PanelNumber:Byte; {Nummer des Panels, in dem die Steuerung geändert wird}
MousePos :TPoint; {Zum Drag&Drop für die Ufos}
Drag:Boolean; {true, wenn Image gedrückt gehalten wird}

(zum Spiel gehörig)

Player1,Player2,Player3,Player4: TPlayer;
Player: Array of Tplayer;
FormGame: TFormGame;
BombPos: Array[1..4] of TPosition;
BombPos1: Array of TPosition;
BombPos2: Array of TPosition;
BombPos3: Array of TPosition;
BombPos4: Array of TPosition;
Bombs: Array[1..4] of TBomb;
ImageListPlayer: Array[1..4] of TImageList;
BombNum: String;
BombPlayer: Integer;
BomblessTimer1: Array of TTimer;
BomblessTimer2: Array of TTimer;
BomblessTimer3: Array of TTimer;
BomblessTimer4: Array of TTimer;
BeginGamePanel: TPanel;
EndGamePanel : TPanel;
SuddenDeathPos: TPosition;
xdirection, ydirection: Integer;
Field: Array [0..15, 0..15] of TField;
FieldMem: Array [0..15, 0..15] of TField;

globale Konstanten:
size=26;

