Architecture

Class :

* Main

ทำหน้าที่ run game หรือ เปิดเกมขึ้นมา

* Entity

สร้าง virus หรือ antibody ขึ้นมา โดยมี position , image , stats

* ImageLoad

load image จาก resources

* Coordinate

เข้าถึง พิกัด x,y ของ entity เพื่อนำไป draw ตำแหน่งในเกม

* GamePanel

การควบคุม อาจรวมถึง การ initializeGameData

Package :

* GUI
* Game
* Resources

Interface :

* MouseListener

For receiving "interesting" mouse events (press, release, click, enter, and exit) on a component. (To track mouse moves and mouse drags, use the MouseMotionListener.)

* Thread เพื่อให้แต่ละยูนิตทำงานไปพร้อมๆกัน

Rep Invariant : code ที่เขียนจะเน้น Inheritance , Polymorphism และใช้หลักการ

Design Pattern ซึ่งทำให้การเขียน code แค่ไม่กี่ไฟล์ แต่สามารถ reuse สร้าง

Antibody และ Virus ในหลากหลายความสามรถได้ และ ยูนิตจะทำงานบนThread

Diagram



