

2 Model Layer

maze_model

```
- row_size : int
- col_size : int
- maze : vector<vector<block>>
- des_x : int
- des_y : int
- man : player
- monster : player

+ get_des_x() : int
+ get_des_y() : int
+ get_row_size() : unsigned int
+ get_col_size() : unsigned int
+ get_monster() : player &
+ get_man() : player &
+ moveMan(int _direction) : void
+ moveMonster(int _direction) : void
+ init() : void
+ get_block(int i,int j) : block &
+ get_maze() : vector<vector <block>> &
+ maze_model()
+ ~maze_model()
+ set_block(int row,int col,int type,QColor color) : void
+ generateMaze() : void
# advance(int step) : void
```

Maze

block

```
- type : int
- block_size : int
- x : int
- y : int

+ block()
+ ~block()
+ set_type(int typ) : void
+ set_block_size(int size) : void
+ get_block_size() : int
+ get_type() : int
+ set_x(int _x) : void
+ set_y(int _y) : void
+ get_x() : int
+ get_y() : int
```

Man

Monster

player

```
- x : double
- y : double
- direction : int
- size : int
- step : double

- player()
- player(double _x , double _y)
- ~player()
- set_x(double _x) : void
- set_y(double _y) : void
- get_x() : double
- get_y() : double
- set_direction(int i) : void
- get_direction() : int
- get_size() : int
- moveR() : void
- moveL() : void
- moveU() : void
- moveD() : void
- set_step(double _step) : void
- get_step() : double
```