

Ανάλυση των κλάσεων

Κλάση Explosion: Χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση του εφέ της έκρηξης όταν συγκρουστούν δύο actors. Λαμβάνει ως είσοδο μια εικόνα και δημιουργεί πολλά διαφορετικά frames για την αναπαράσταση της έκρηξης αυτής.

Κλάση Debris: Η κλάση αυτή δημιουργεί το εφέ της διάσπασης σε πολλά κομμάτια ενός αντικειμένου - actor (π.χ. ενός μετεωρίτη). Δέχεται ως είσοδο μια εικόνα και δημιουργεί πολλά αντίστοιχες εικόνες η οποίες κινούνται όλες προς μια διαφορετική κατεύθυνση, έτσι δίνεται η εικόνα της διάλυσης του αντικειμένου.

Κλάση Smoke: Χρησιμοποιείται για την δημιουργία του εφέ του καπνού το οποίο π.χ. μπορεί να προσκολληθεί σε μια πύρινη σφαίρα η οποία φλέγεται.

Κλάση Clock: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια που θέλουμε ο χρήστης να έχει συγκεκριμένο χρόνο στην διάθεση του προκειμένου να ολοκληρώσει κάποια ενέργεια. Δίνει την δυνατότητα δημιουργίας ρολογιού αντίστροφης μέτρησης ή και απλού χρονομέτρου.