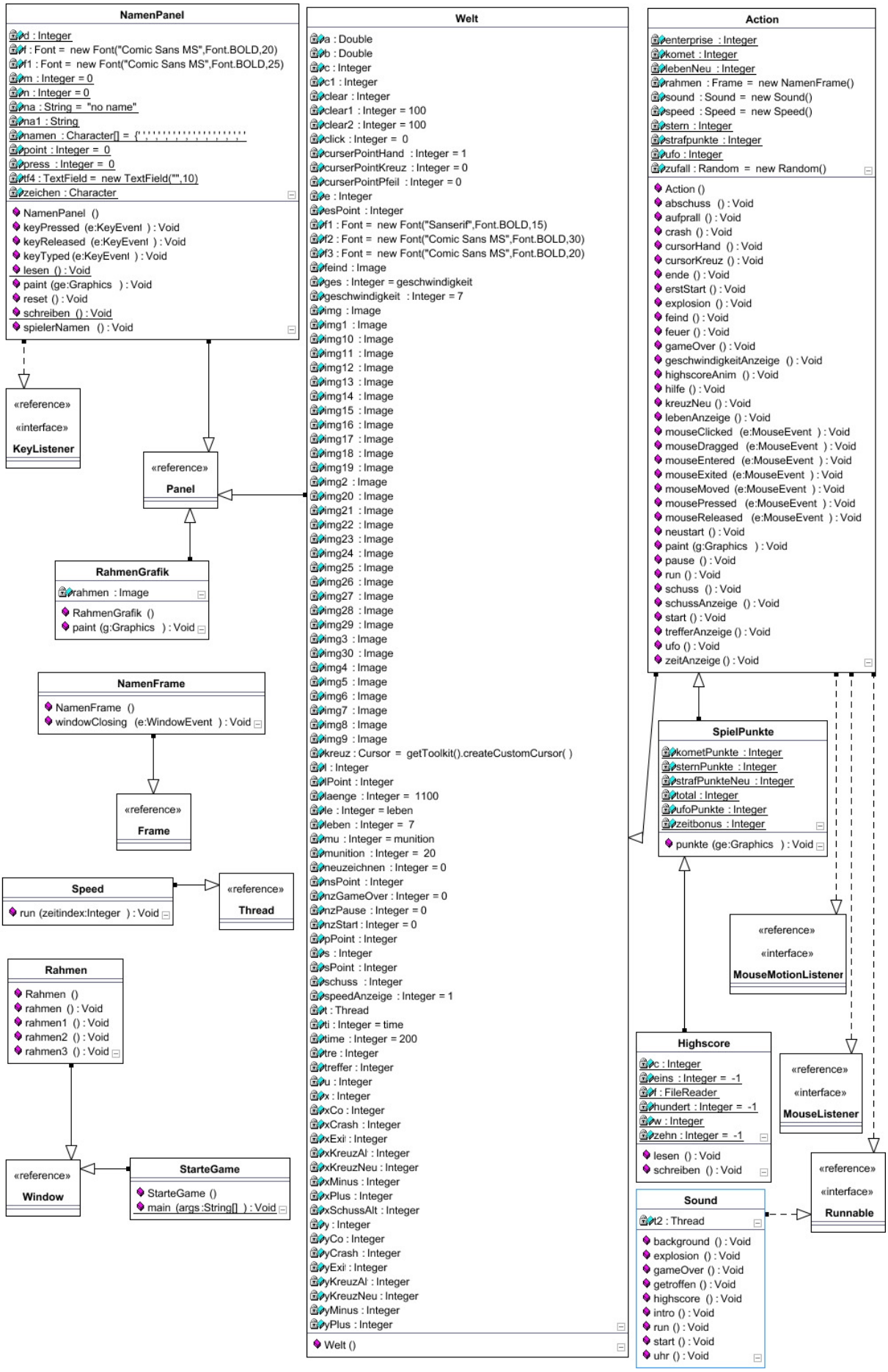
NamenPanel
d : Integer
f : Font = new Font("Comic Sans MS",Font.BOLD,20)
f1 : Font = new Font("Comic Sans MS",Font.BOLD,25)
m : Integer = 0
n : Integer = 0
na : String = "no name"
na1 : String
namen : Character[] = {' '
point : Integer = 0
press : Integer = 0
tf4 : TextField = new TextField("",10)
zeichen : Character
NamenPanel ()
keyPressed (e:KeyEvent) : Void
keyReleased (e:KeyEvent) : Void
keyTyped (e:KeyEvent) : Void
lesen () : Void
paint (ge:Graphics) : Void
reset () : Void
schreiben () : Void
spielerNamen () : Void
«reference»
«interface»
KeyListener
«reference»
Panel
RahmenGrafik
rahmen : Image
RahmenGrafik ()
paint (g:Graphics) : Void
NamenFrame
NamenFrame ()
windowClosing (e:WindowEvent) : Void
«reference»
Frame
Speed
run (zeitindex:Integer) : Void
«reference»
Thread
Rahmen
Rahmen ()
rahmen () : Void
rahmen1 () : Void
rahmen2 () : Void
rahmen3 () : Void
«reference»
Window
StarteGame
StarteGame ()
main (args :String[]) : Void
Welt
a : Double
b : Double
c : Integer
c1 : Integer
clear : Integer
clear1 : Integer = 100
clear2 : Integer = 100
click : Integer = 0
curserPointHand : Integer = 1
curserPointKreuz : Integer = 0
curserPointPfeil : Integer = 0
e : Integer
esPoint : Integer
f1 : Font = new Font("Sanserif",Font.BOLD,15)
f2 : Font = new Font("Comic Sans MS",Font.BOLD,30)
f3 : Font = new Font("Comic Sans MS",Font.BOLD,20)
feind : Image
ges : Integer = geschwindigkeit
geschwindigkeit : Integer = 7
img : Image
img1 : Image
img10 : Image
img11 : Image
img12 : Image
img13 : Image
img14 : Image
img15 : Image
img16 : Image
img17 : Image
img18 : Image
img19 : Image
img2 : Image
img20 : Image
img21 : Image
img22 : Image
img23 : Image
img24 : Image
img25 : Image
img26 : Image
img27 : Image
img28 : Image
img29 : Image
img3 : Image
img30 : Image
img4 : Image
img5 : Image
img6 : Image
img7 : Image
img8 : Image
img9 : Image
kreuz : Cursor = getToolkit().createCustomCursor( )
l : Integer
lPoint : Integer
laenge : Integer = 1100
le : Integer = leben
leben : Integer = 7
mu : Integer = munition
munition : Integer = 20
neuzeichnen : Integer = 0
nsPoint : Integer
nzGameOver : Integer = 0
nzPause : Integer = 0
nzStart : Integer = 0
ppPoint : Integer
s : Integer
sPoint : Integer
schuss : Integer
speedAnzeige : Integer = 1
t : Thread
ti : Integer = time
time : Integer = 200
tre : Integer
treffer : Integer
u : Integer
x : Integer
xCo : Integer
xCrash : Integer
xExit : Integer
xKreuzAlt : Integer
xKreuzNeu : Integer
xMinus : Integer
xPlus : Integer
xSchussAlt : Integer
y : Integer
yCo : Integer
yCrash : Integer
yExit : Integer
yKreuzAlt : Integer
yKreuzNeu : Integer
yMinus : Integer
yPlus : Integer
Welt ()
Action
enterprise : Integer
komet : Integer
lebenNeu : Integer
rahmen : Frame = new NamenFrame()
sound : Sound = new Sound()
speed : Speed = new Speed()
stern : Integer
strafpunkte : Integer
ufo : Integer
zufall : Random = new Random()
Action ()
abschuss () : Void
aufprall () : Void
crash () : Void
cursorHand () : Void
cursorKreuz () : Void
ende () : Void
erstStart () : Void
explosion () : Void
feind () : Void
feuer () : Void
gameOver () : Void
geschwindigkeitAnzeige () : Void
highscoreAnim () : Void
hilfe () : Void
kreuzNeu () : Void
lebenAnzeige () : Void
mouseClicked (e:MouseEvent) : Void
mouseDragged (e:MouseEvent) : Void
mouseEntered (e:MouseEvent) : Void
mouseExited (e:MouseEvent) : Void
mouseMoved (e:MouseEvent) : Void
mousePressed (e:MouseEvent) : Void
mouseReleased (e:MouseEvent) : Void
neustart () : Void
paint (g:Graphics) : Void
pause () : Void
run () : Void
schuss () : Void
schussAnzeige () : Void
start () : Void
trefferAnzeige () : Void
ufo () : Void
zeitAnzeige () : Void
SpielPunkte
kometPunkte : Integer
sternPunkte : Integer
strafPunkteNeu : Integer
total : Integer
ufoPunkte : Integer
zeitbonus : Integer
punkte (ge:Graphics) : Void
«reference»
«interface»
MouseMotionListener
Highscore
c : Integer
eins : Integer = -1
f : FileReader
hundert : Integer = -1
w : Integer
zehn : Integer = -1
lesen () : Void
schreiben () : Void
«reference»
«interface»
MouseListener
Sound
t2 : Thread
background () : Void
explosion () : Void
gameOver () : Void
getroffen () : Void
highscore () : Void
intro () : Void
run () : Void
start () : Void
uhr () : Void
«reference»
«interface»
Runnable