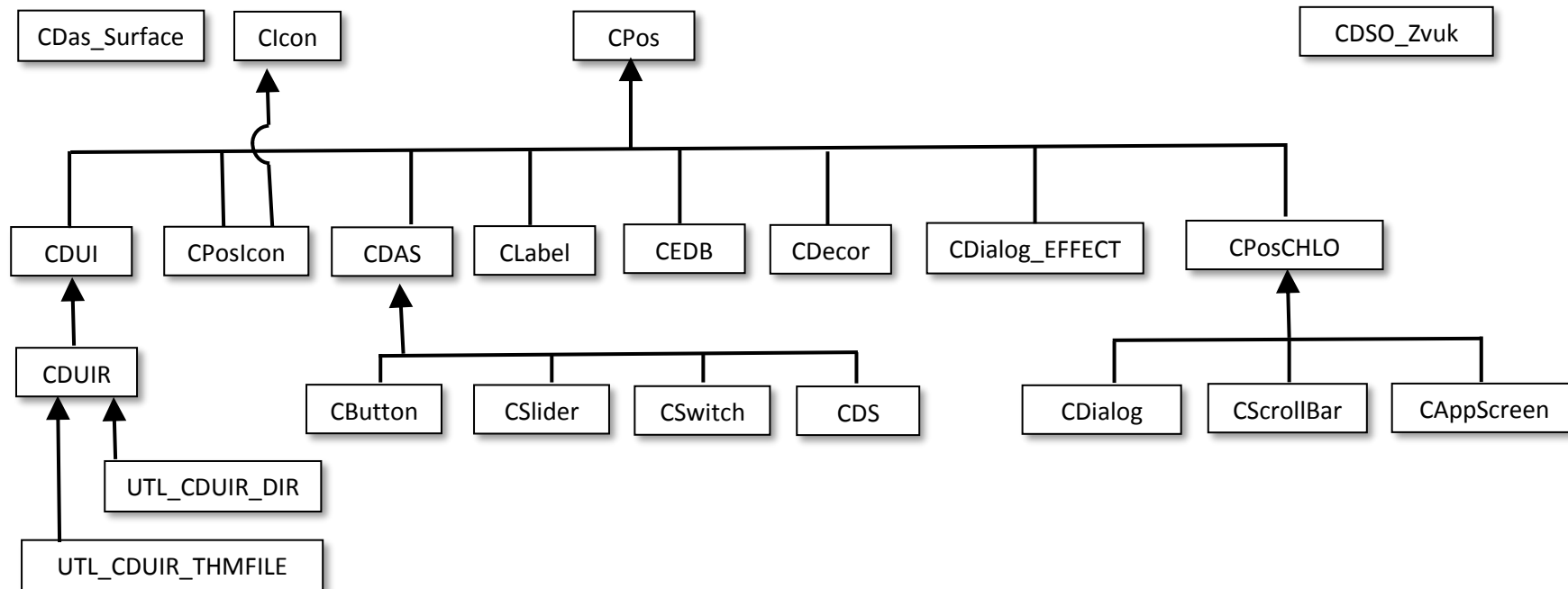


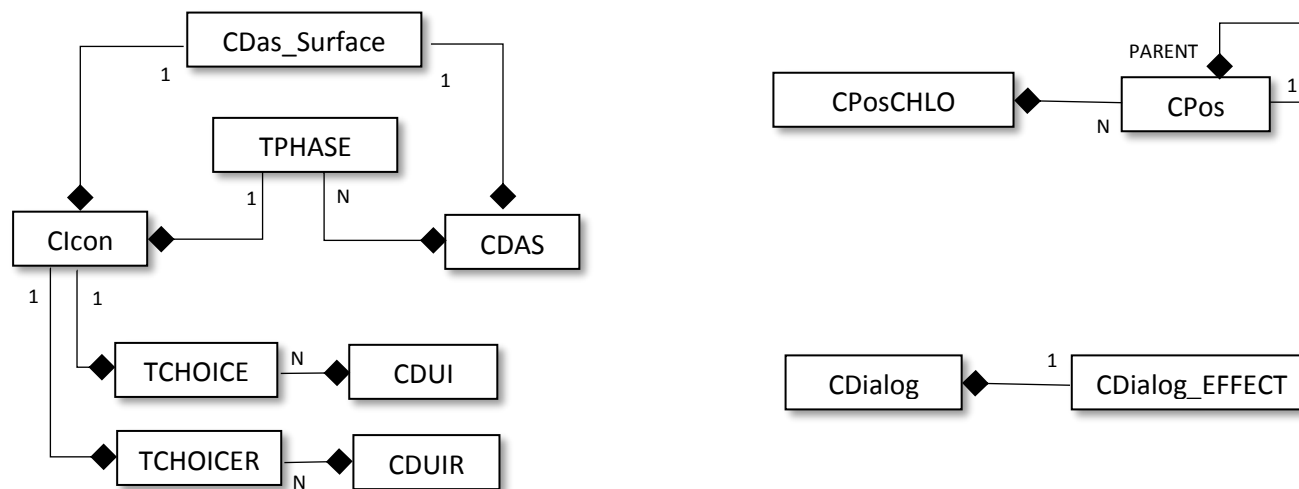
Popis tried a vzťahov

Popis tried a vzťahov

⇒ 1. Hlavné dedičné vzťahy



⇒ 2. Hlavné agregračné vzťahy



⇒ 3. Popis tried a štruktúr

class **CDas_Surface**

Objekt povrchovej roviny (z nej sú zobrazované objekty CIcon, CDAS).
Zapúzdruje DirectDraw LPDIRECTDRAWSURFACE a obsahuje metódy na prácu s ním.

class **CIcon**

Objekt predstavuje sólo obrázok ako taký. Registruje jedinú fázu z konkrétnej povrchovej roviny CDas_Surface.
Nemá vlastnú polohu, preto ani nie je potomkom CPos.

class **CPos**

Objekt - univerzálny abstraktný predok všetkého, čo má polohu a s čím môže používateľ interagovať myšou (meniť polohu a prípadne stav, fázu)
Okrem absolútnych súradníc eviduje aj relatívne súradnice, ktoré sú predmetné ak je vyplnená väzba na rodiča PARENT (pointer tiež na CPos).

class **CPosIcon** : public CPos, CIcon

Potomok CPos i CIcon, ikona s polohou.

class **CDAS** : public CPos
 DirectDraw Animated Sprite
 Objekt s vlastnou polohou, evidujúci jednu alebo viaceré animované fázy z konkrétnej povrchovej roviny CDas_Surface.
 Kolekcia fáz je súčasťou objektu.

class **CButton** : public CDAS
 Tlačidlo, prevažne CDAS s tromi fázami (v triviálnom prípade aj klasické tlačidlo)

class **CSlider** : public CDAS
 Posúvnik / Slider

class **CSwitch** : public CDAS
 Prepínač: Check box, resp. Radio button.

class **CDS** : public CDAS
 Triviálny sprite, ma jedinú fázu vo veľkosti celej registrovanej surface roviny CDas_Surface.

class **CLabel** : public CPos
 Textova popiska s polohou.

class **CEDB** : public CPos
 EditBox. Objekt jednoriadkového textového editovateľného prvku pre textové vstupy

class **CDecor** : public CPos
 Dekoračný prvok. Horizontálna, vertikálna čiara alebo rámeč.

class **CDialog_EFFECT** : public CPos
 Dialógový efekt, samotné presúvateľné okno dialógu s pruhom a popisom.

Class **CPosCHLO** : public CPos
 Pos a „Child List Owner“. Všeobecná entita s podvesenou kolekciou objektov CPos.
 Spojka v strome inštancií - predok Dialogu Aj AppScreen.

class **CDialog** : public CPosCHLO
 Dialógové okno s Dialog efektom a podvesenou kolekciou objektov CPos

class **CScrollbar** : public CPosCHLO
 Scrollbar (posúvnik s dvoma tlačidlami a podkladovým dekorom)

class **CAppScreen** : public CPosCHLO
 Trieda, objekt samotnej Aplikácie, resp. obrazovky (pokrýva vždy celú plochu monitora)

class **CDUI** : public CPos
Objekt "Direct User Interaction" (rozhranie na výber z postupnosti volieb)
Umožňuje vytvárať menu, rôzne ponuky a interaktívne výberové voľby

class **CDUIR** : public CDUI
Objekt "Direct User Interaction Rollable" (rolovateľné rozhranie na výber z postupnosti volieb)
Ak počet prvkov volieb prekročí definovaný limit, objaví sa posúvnik/slider umožňujúci rolovanie

class **UTL_CDUIR_THMFILE** : public bf_CDUIR
DUIR s grafickými súbormi a s ich ikonami (thm)

class **UTL_CDUIR_DIR** : public bf_CDUIR
DUIR s adresármi (zložkami)

class **CDSO_Zvuk**
Objekt pre spustenie zvuku (predpokladá sa krátky zvukový efekt)

struct **TPHASE**
Jedna fáza animovaného spritu. Obsahuje súradnice hraníc a tiež šírku a výšku fázy,
popisuje tým robustne obdĺžnikový výrez z CDas_Surface.

struct **TCHOICE**
Element, položka voľby pre CDUI (geometria obdĺžnika, plus text, resp. aj ikona)

struct **TCHOICER**
Element, položka voľby pre CDUIR (s textom, resp. aj ikonou)

class **bf_CARRE**
Array Extendable, t.j. kolekcia, auto-realoikovateľné pole,
eviduje sadu prvkov (void* smerníkov) v "dynamicky žijúcom" lineárnom poli/vektore