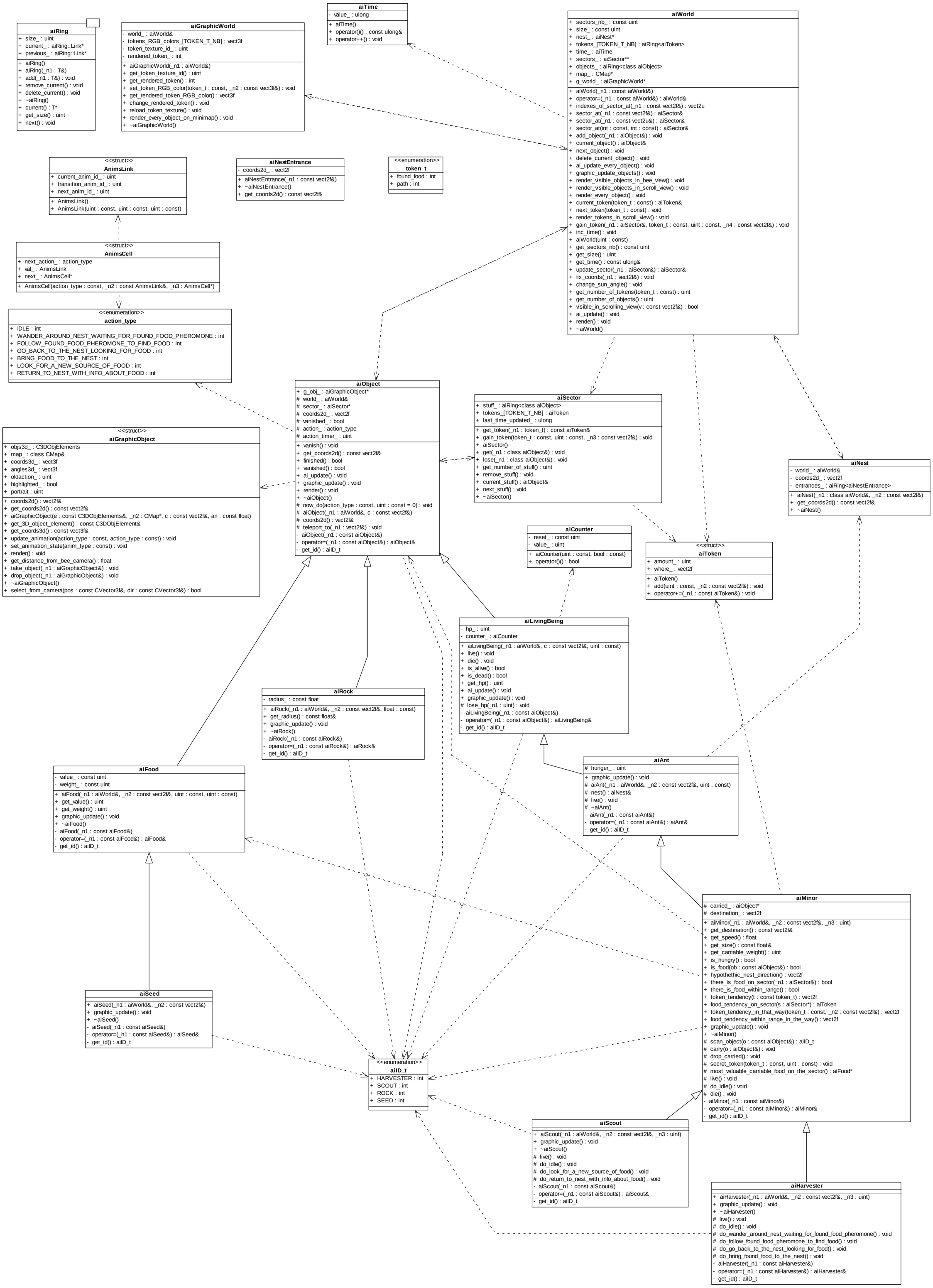
aiRing
+ size_ : uint
+ current_ : aiRing::Link*
+ previous_ : aiRing::Link*
+ aiRing()
+ aiRing(_n1 : T&)
+ add(_n1 : T&) : void
+ remove_current() : void
+ delete_current() : void
+ ~aiRing()
+ current() : T*
+ get_size() : uint
+ next() : void
aiGraphicWorld
- world_ : aiWorld&
- tokens_RGB_colors_[TOKEN_T_NB] : vect3f
- token_texture_id_ : uint
- rendered_token_ : int
+ aiGraphicWorld(_n1 : aiWorld&)
+ get_token_texture_id() : uint
+ get_rendered_token() : int
+ set_token_RGB_color(token_t : const, _n2 : const vect3f&) : void
+ get_rendered_token_RGB_color() : vect3f
+ change_rendered_token() : void
+ reload_token_texture() : void
+ render_every_object_on_minimap() : void
+ ~aiGraphicWorld()
aiTime
- value_ : ulong
+ aiTime()
+ operator()() : const ulong&
+ operator++() : void
aiWorld
+ sectors_nb_ : const uint
+ size_ : const uint
+ nest_ : aiNest*
+ tokens_[TOKEN_T_NB] : aiRing<aiToken>
+ time_ : aiTime
+ sectors_ : aiSector**
+ objects_ : aiRing<class aiObject>
+ map_ : CMap*
+ g_world_ : aiGraphicWorld*
+ aiWorld(_n1 : const aiWorld&)
+ operator=(_n1 : const aiWorld&) : aiWorld&
+ indexes_of_sector_at(_n1 : const vect2f&) : vect2u
+ sector_at(_n1 : const vect2f&) : aiSector&
+ sector_at(_n1 : const vect2u&) : aiSector&
+ sector_at(int : const, int : const) : aiSector&
+ add_object(_n1 : aiObject&) : void
+ current_object() : aiObject&
+ next_object() : void
+ delete_current_object() : void
+ ai_update_every_object() : void
+ graphic_update_objects() : void
+ render_visible_objects_in_bee_view() : void
+ render_visible_objects_in_scroll_view() : void
+ render_every_object() : void
+ current_token(token_t : const) : aiToken&
+ next_token(token_t : const) : void
+ render_tokens_in_scroll_view() : void
+ gain_token(_n1 : aiSector&, token_t : const, uint : const, _n4 : const vect2f&) : void
+ inc_time() : void
+ aiWorld(uint : const)
+ get_sectors_nb() : const uint
+ get_size() : uint
+ get_time() : const ulong&
+ update_sector(_n1 : aiSector&) : aiSector&
+ fix_coords(_n1 : vect2f&) : void
+ change_sun_angle() : void
+ get_number_of_tokens(token_t : const) : uint
+ get_number_of_objects() : uint
+ visible_in_scrolling_view(v : const vect2f&) : bool
+ ai_update() : void
+ render() : void
+ ~aiWorld()
<<struct>>
AnimsLink
+ current_anim_id_ : uint
+ transition_anim_id_ : uint
+ next_anim_id_ : uint
+ AnimsLink()
+ AnimsLink(uint : const, uint : const, uint : const)
aiNestEntrance
- coords2d_ : vect2f
+ aiNestEntrance(_n1 : const vect2f&)
+ ~aiNestEntrance()
+ get_coords2d() : const vect2f&
<<enumeration>>
token_t
+ found_food : int
+ path : int
<<struct>>
AnimsCell
+ next_action_ : action_type
+ val_ : AnimsLink
+ next_ : AnimsCell*
+ AnimsCell(action_type : const, _n2 : const AnimsLink&, _n3 : AnimsCell*)
<<enumeration>>
action_type
+ IDLE : int
+ WANDER_AROUND_NEST_WAITING_FOR_FOUND_FOOD_PHEROMONE : int
+ FOLLOW_FOUND_FOOD_PHEROMONE_TO_FIND_FOOD : int
+ GO_BACK_TO_THE_NEST_LOOKING_FOR_FOOD : int
+ BRING_FOOD_TO_THE_NEST : int
+ LOOK_FOR_A_NEW_SOURCE_OF_FOOD : int
+ RETURN_TO_NEST_WITH_INFO_ABOUT_FOOD : int
aiObject
+ g_obj_ : aiGraphicObject*
# world_ : aiWorld&
# sector_ : aiSector*
# coords2d_ : vect2f
# vanished_ : bool
# action_ : action_type
# action_timer_ : uint
+ vanish() : void
+ get_coords2d() : const vect2f&
+ finished() : bool
+ vanished() : bool
+ ai_update() : void
+ graphic_update() : void
+ render() : void
+ ~aiObject()
# now_do(action_type : const, uint : const = 0) : void
# aiObject(_n1 : aiWorld&, c : const vect2f&)
# coords2d() : vect2f&
# teleport_to(_n1 : vect2f&) : void
- aiObject(_n1 : const aiObject&)
- operator=(_n1 : const aiObject&) : aiObject&
- get_id() : aiID_t
aiSector
+ stuff_ : aiRing<class aiObject>
+ tokens_[TOKEN_T_NB] : aiToken
+ last_time_updated_ : ulong
+ get_token(_n1 : token_t) : const aiToken&
+ gain_token(token_t : const, uint : const, _n3 : const vect2f&) : void
+ aiSector()
+ get(_n1 : class aiObject&) : void
+ lose(_n1 : class aiObject&) : void
+ get_number_of_stuff() : uint
+ remove_stuff() : void
+ current_stuff() : aiObject&
+ next_stuff() : void
+ ~aiSector()
aiNest
- world_ : aiWorld&
- coords2d_ : vect2f
- entrances_ : aiRing<aiNestEntrance>
+ aiNest(_n1 : class aiWorld&, _n2 : const vect2f&)
+ get_coords2d() : const vect2f&
+ ~aiNest()
<<struct>>
aiGraphicObject
+ objs3d_ : C3DObjElements
+ map_ : class CMap&
+ coords3d_ : vect3f
+ angles3d_ : vect3f
+ oldaction_ : uint
+ highlighted_ : bool
+ portrait : uint
+ coords2d() : vect2f&
+ get_coords2d() : const vect2f&
+ aiGraphicObject(e : const C3DObjElements&, _n2 : CMap*, c : const vect2f&, an : const float)
+ get_3D_object_element() : const C3DObjElement&
+ get_coords3d() : const vect3f&
+ update_animation(action_type : const, action_type : const) : void
+ set_animation_state(anim_type : const) : void
+ render() : void
+ get_distance_from_bee_camera() : float
+ take_object(_n1 : aiGraphicObject&) : void
+ drop_object(_n1 : aiGraphicObject&) : void
+ ~aiGraphicObject()
+ select_from_camera(pos : const CVector3f&, dir : const CVector3f&) : bool
aiCounter
- reset_ : const uint
- value_ : uint
+ aiCounter(uint : const, bool : const)
+ operator()() : bool
<<struct>>
aiToken
+ amount_ : uint
+ where_ : vect2f
+ aiToken()
+ add(uint : const, _n2 : const vect2f&) : void
+ operator+=(_n1 : const aiToken&) : void
aiLivingBeing
- hp_ : uint
- counter_ : aiCounter
+ aiLivingBeing(_n1 : aiWorld&, c : const vect2f&, uint : const)
+ live() : void
+ die() : void
+ is_alive() : bool
+ is_dead() : bool
+ get_hp() : uint
+ ai_update() : void
+ graphic_update() : void
# lose_hp(_n1 : uint) : void
- aiLivingBeing(_n1 : const aiObject&)
- operator=(_n1 : const aiObject&) : aiLivingBeing&
- get_id() : aiID_t
aiRock
- radius_ : const float
+ aiRock(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, float : const)
+ get_radius() : const float&
+ graphic_update() : void
+ ~aiRock()
- aiRock(_n1 : const aiRock&)
- operator=(_n1 : const aiRock&) : aiRock&
- get_id() : aiID_t
aiAnt
hunger_ : uint
+ graphic_update() : void
# aiAnt(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, uint : const)
# nest() : aiNest&
# live() : void
# ~aiAnt()
- aiAnt(_n1 : const aiAnt&)
- operator=(_n1 : const aiAnt&) : aiAnt&
- get_id() : aiID_t
aiFood
- value_ : const uint
- weight_ : const uint
+ aiFood(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, uint : const, uint : const)
+ get_value() : uint
+ get_weight() : uint
+ graphic_update() : void
+ ~aiFood()
- aiFood(_n1 : const aiFood&)
- operator=(_n1 : const aiFood&) : aiFood&
- get_id() : aiID_t
aiMinor
carried_ : aiObject*
destination_ : vect2f
+ aiMinor(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, _n3 : uint)
+ get_destination() : const vect2f&
+ get_speed() : float
+ get_size() : const float&
+ get_carriable_weight() : uint
+ is_hungry() : bool
+ is_food(ob : const aiObject&) : bool
+ hypothethic_nest_direction() : vect2f
+ there_is_food_on_sector(_n1 : aiSector&) : bool
+ there_is_food_within_range() : bool
+ token_tendency(t : const token_t) : vect2f
+ food_tendency_on_sector(s : aiSector*) : aiToken
+ token_tendency_in_that_way(token_t : const, _n2 : const vect2f&) : vect2f
+ food_tendency_within_range_in_the_way() : vect2f
+ graphic_update() : void
+ ~aiMinor()
# scan_object(o : const aiObject&) : aiID_t
# carry(o : aiObject&) : void
# drop_carried() : void
# secret_token(token_t : const, uint : const) : void
# most_valuable_carriable_food_on_the_sector() : aiFood*
# live() : void
# do_idle() : void
# die() : void
- aiMinor(_n1 : const aiMinor&)
- operator=(_n1 : const aiMinor&) : aiMinor&
- get_id() : aiID_t
aiSeed
+ aiSeed(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&)
+ graphic_update() : void
+ ~aiSeed()
- aiSeed(_n1 : const aiSeed&)
- operator=(_n1 : const aiSeed&) : aiSeed&
- get_id() : aiID_t
<<enumeration>>
aiID_t
+ HARVESTER : int
+ SCOUT : int
+ ROCK : int
+ SEED : int
aiScout
+ aiScout(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, _n3 : uint)
+ graphic_update() : void
+ ~aiScout()
# live() : void
# do_idle() : void
# do_look_for_a_new_source_of_food() : void
# do_return_to_nest_with_info_about_food() : void
- aiScout(_n1 : const aiScout&)
- operator=(_n1 : const aiScout&) : aiScout&
- get_id() : aiID_t
aiHarvester
+ aiHarvester(_n1 : aiWorld&, _n2 : const vect2f&, _n3 : uint)
+ graphic_update() : void
+ ~aiHarvester()
# live() : void
# do_idle() : void
# do_wander_around_nest_waiting_for_found_food_pheromone() : void
# do_follow_found_food_pheromone_to_find_food() : void
# do_go_back_to_the_nest_looking_for_food() : void
# do_bring_found_food_to_the_nest() : void
- aiHarvester(_n1 : const aiHarvester&)
- operator=(_n1 : const aiHarvester&) : aiHarvester&
- get_id() : aiID_t