

Spis plików .cpp

auto.cpp - Główna klasa odpowiadająca za obsługę stacjonarnych elementów. Posiada klasy dziedziczące:

- autobase.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę statku kosmicznego.
- autoconverter.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę huty tytanu.
- autoderrick.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę kopalni.
- autodestroyer.cpp -
- autoegg.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę jaj obcych.
- autoenergy.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę fabryki ogniw elektrycznych.
- autofactory.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę fabryki robotów.
- autoflag.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę flagi.
- autohouston.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę Centrum Kontroli Misji w Houston.
- autoinfo.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę stacji przekaźnikowej.
- autojostle.cpp -
- autokid.cpp -
- autolabo.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę laboratorium.
- automush.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę grzybów.
- autonest.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę gniazda obcych.
- autonuclear.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę reaktora jądrowego.
- autopara.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę odgromnika.
- autoportico.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę drzwi statku kosmicznego.
- autoradar.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę radaru.
- autorepair.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę warsztatu.
- autoresearch.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę centrum badawczego.
- autoroot.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę korzeni.
- autosafe.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę skrytki.
- autostation.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę elektrowni.
- autotower.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę wieży obronnej.

blitz.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę piorunów.

brain.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę programów i poleceń dla robotów i budynków.

camera.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę kamery.

cbottoken.cpp - Funkcje odpowiadające za zwracanie informacji do „Podręcznika programowania”.

ClassFILE.cpp - Funkcje odpowiadające za obsługę plików w CBOT.

cloud.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę chmur.

cmdtoken.cpp - Funkcje odpowiadające za obsługę typów w CBOT.

control.cpp - Główna klasa odpowiadająca za obsługę kontrolek. Posiada klasy dziedziczące:

- button.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę przycisków.
- check.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę przycisków zaznaczania.
- color.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę jednokolorowych elementów.
- compass.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę kompasu.
- edit.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę edytora programów.
- editvalue.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę zaznaczeń.
- gauge.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę wskaźników.
- group.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę tła ikon.
- image.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę obrazków.
- key.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę klawiszy.
- label.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę etykiet.
- list.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę list.
- map.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę mapy.
- scroll.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę przycisków do przewijania.
- shortcut.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę skrótów.
- slider.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę paska przewijania.
- target.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę znaczników celu.
- window.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę okna.

d3dapp.cpp - Klasa odpowiadająca za uruchomienie programu. Zawiera funkcję WinMain().

d3dengine.cpp - Klasa zawierająca silnik gry.

d3denum.cpp - Funkcje odpowiadające za typy wyliczeniowe D3D.

d3dframe.cpp - Klasa odpowiadająca za zaimplementowanie struktur D3D.

d3dmath.cpp - Funkcje matematyczne D3D.

d3dtext.cpp - Funkcje odpowiadające za zarządzanie teksturami.

d3dutil.cpp - Funkcje odpowiadające za używanie obiektów DirectX.

dd.cpp - Funkcje kompilujące funkcję „space()” CBOTa.

displayinfo.cpp - Klasa odpowiadająca za wyświetlanie informacji w SatCom.

displaytext.cpp - Klasa odpowiadająca za wyświetlanie informacji.

event.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę zdarzeń.

iman.cpp - Menedżer instancji.

interface.cpp - Klasa odpowiadająca za tworzenie kontrolek.

joystick.cpp - Obsługa DirectInput.

light.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę światła.

maindialog.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę menu.

mainmap.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę mini mapy.

mainmovie.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę filmików.

mainshort.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę skrótów.

math3d.cpp - Funkcje matematyczne.

metafile.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę plików '.dat'.

misc.cpp - Funkcje przetwarzające znaki.

model.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę modeli.

modfile.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę plików modeli.

motion.cpp - Główna klasa odpowiadająca za obsługę ruchomych modeli. Posiada klasy dziedziczące:

- motionant.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch mrówki.
- motionbee.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch osy.
- motionhuman.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch człowieka.
- motionmother.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch Królowej Obcych.
- motionspider.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch pająka.
- motiontoto.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch „toto”.
- motionvehicle.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch robotów.
- motionworm.cpp - Klasa odpowiadająca za ruch robaka.

object.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę obiektów.

particule.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę cząsteczek.

physics.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę zdarzeń fizycznych.

planet.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę planet.

profile.cpp - Funkcje przetwarzające profile.

pyro.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę efektów pirotechnicznych.

restext.cpp - Baza tekstów.

robotmain.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę robotów.

script.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę funkcji CBOT.

sound.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę dźwięku.

studio.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę edytora CBOT.

task.cpp - Główna klasa odpowiadająca za obsługę zadań dla robotów i budynków. Posiada klasy dziedziczące:

- taskadvance.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę poruszania się w przód/tył.
- taskbuild.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę budowania.
- taskfire.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę strzelania.
- taskfireant.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę strzelania przez mrówkę.
- taskflag.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę flagi.
- taskgoto.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę polecenia „goto()”.
- taskgungoal.cpp -
- taskinfo.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę stacji przekaźnikowej.
- taskmanip.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę ramienia robota.
- taskpen.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę kredek.
- taskrecover.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę odzyskiwania tytanu.
- taskreset.cpp -
- tasksearch.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę przeszukiwania podłoża.
- taskshield.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę pola ochronnego.
- taskspiderexplo.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę wybuchu pająka.
- tasktake.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę chwytaka.
- taskterraform.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę uderzacza.
- taskturn.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę obracania się.
- taskwait.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę czekania.

taskmanager.cpp - Klasa odpowiadająca za zarządzanie zadaniami dla robotów i budynków.

terrain.cpp - Klasa odpowiadająca za nakładanie tekstur na mapę.

text.cpp - Klasa odpowiadająca za wyświetlanie tekstu.

water.cpp - Klasa odpowiadająca za obsługę wody.

Ważniejsze pliki .h

event.h - typ wyliczeniowy EventMsg.

global.h - stałe dla budynków i badań.

language.h - wybór trybu kompilacji.

misc.h - typy wyliczeniowe ClassType i Error, stałe dla klawiszy.