Etaris.Core Namespace

Deze naamruimte bevat entiteiten welke de spellogica van Etaris definiëren.

Classes

Class	Description
BlockTemplate	Slaat de coördinaten van een blok in een speelstuktemplate op.
ConfigurationFile	Representeert een configuratiebestand welke speelstuktemplates en speelvelden definieert.
Game	Hoofdklasse van het spel Etaris. Deze klasse bevat de spellogica.
HighScores	Beheert de topscores. De scores zijn altijd gesorteerd van hoog naar laag. Als er meer dan *maximumItems* scores zijn, dan wordt de laatste/laagste score verwijderd.
MusicPlayer	Implementeert een simpele muziekspeler.
PieceTemplate	Definieert een speelstuktemplate.
Score	Score klasse welke een unieke score opslaat.
Settings	Bevat applicatie brede instellingen. Deze kunnen worden opgeslagen.

Delegates

Delegate	Description
Game.GameOverHandler	Delegate voor GameOver gebeurtenis.
Game.PreviewNextPieceHandler	Delegate voor PreviewNextPiece gebeurtenis.

Enumerations

Enumeration	Description
FieldTypes	Enumeratie van unieke speelvelden per spel.
MediaPlayerStates	Statussen van de muziekspeler.

BlockTemplate Class

Slaat de coördinaten van een blok in een speelstuktemplate op.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class BlockTemplate : BaseBlock
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
Etaris.Fields.BaseBlock
Etaris.Core.BlockTemplate

BlockTemplate Members

The BlockTemplate type exposes the following members.

Constructors

Name	Description
BlockTemplate	Constructor. Initialiseert de klasse.

Methods

	Name	Description
	IsBorder(T)	Controleert of een zijde *side* een rand van het speelstuk is. (Inherited from BaseBlock.)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	left	X-positie tellend vanaf 0 (van links). De eenheid is een blokbreedte. (Inherited from BaseBlock.)
	top	Y-positie tellend vanaf 0 (van boven). De eenheid is een blokhoogte. (Inherited from BaseBlock.)

Properties

	Name	Description
	Left	X-positie tellend vanaf 0 (van links). De eenheid is een blokbreedte. (Inherited from BaseBlock.)
	Top	Y-positie tellend vanaf 0 (van boven). De eenheid is een blokhoogte. (Inherited from BaseBlock.)

BlockTemplate Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
internal BlockTemplate(
        int left,
        int top
)
```

Parameters

left
Type: **System.Int32**
X-positie in het speelveld, tellend vanaf 0 (van links).

top
Type: **System.Int32**
Y-positie in het speelveld, tellend vanaf 0 (van boven).

BlockTemplate Fields

Fields

	Name	Description
	left	X-positie tellend vanaf 0 (van links). De eenheid is een blokbreedte. (Inherited from BaseBlock.)
	top	Y-positie tellend vanaf 0 (van boven). De eenheid is een blokhoogte. (Inherited from BaseBlock.)

BlockTemplate Methods

The BlockTemplate type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	IsBorder(T)	Controleert of een zijde *side* een rand van het speelstuk is. (Inherited from BaseBlock.)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

BlockTemplate Properties

The BlockTemplate type exposes the following members.

Properties

	Name	Description
	Left	X-positie tellend vanaf 0 (van links). De eenheid is een blokbreedte. (Inherited from BaseBlock.)
	Top	Y-positie tellend vanaf 0 (van boven). De eenheid is een blokhoogte. (Inherited from BaseBlock.)

ConfigurationFile Class

Representeert een configuratiebestand welke speelstuktemplates en speelvelden definieert.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class ConfigurationFile
```

Remarks

In deze klasse refereert 'template' altijd naar een speelstuktemplate.

Inheritance Hierarchy

System.Object
  Etaris.Core.ConfigurationFile

ConfigurationFile Members

The ConfigurationFile type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	ConfigurationFile	Constructor. Initialiseert de klasse.

Methods

	Name	Description
	CheckValidity	Controleert de geldigheid van ingelezen data.
	GetMaximumPieceDimensions	Geeft de breedte van het breedste en de hoogte van het hoogste speelstuktemplate.
	GetPieceTemplate	Geeft een speelstuktemplate op basis van een index.
S	LoadConfigurationFile	Laadt een configuratiebestand.
	ProcessConfigurationFile	Leest het geopende configuratiebestand uit.
	ProcessLine	Verwerkt een speelstukdefinitieregel van het configuratiebestand.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	blocks	Tijdelijke lijst met blokken van een speelstuktemplate dat ingelezen wordt.
	height	Hoogte van een speelveld in blokken.
S	maximumFieldHeight	Maximale toegestane hoogte in blokken van een speelveld.
S	maximumFieldWidth	Maximale toegestane breedte in blokken van een speelveld.
	pieces	De ingelezen speelstuktemplates van dit configuratiebestand.
	width	Breedte van een speelveld in blokken.

Properties

	Name	Description
	PieceTemplatesCount	Aantal speelstuktemplates in configuratiebestand.
	PlayingFieldHeight	Hoogte van een speelveld in blokken.
	PlayingFieldWidth	Breedte van een speelveld in blokken.

ConfigurationFile Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private ConfigurationFile()
```

ConfigurationFile Fields

Fields

	Name	Description
	blocks	Tijdelijke lijst met blokken van een speelstuktemplate dat ingelezen wordt.
	height	Hoogte van een speelveld in blokken.
S	maximumFieldHeight	Maximale toegestane hoogte in blokken van een speelveld.
S	maximumFieldWidth	Maximale toegestane breedte in blokken van een speelveld.
	pieces	De ingelezen speelstuktemplates van dit configuratiebestand.
	width	Breedte van een speelveld in blokken.

ConfigurationFile.blocks Field

Tijdelijke lijst met blokken van een speelstuktemplate dat ingelezen wordt.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private List<BlockTemplate> blocks
```

ConfigurationFile.height Field

Hoogte van een speelveld in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int height
```

ConfigurationFile.maximumFieldHeight Field

Maximale toegestane hoogte in blokken van een speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private const int maximumFieldHeight
```

ConfigurationFile.maximumFieldWidth Field

Maximale toegestane breedte in blokken van een speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private const int maximumFieldWidth
```

ConfigurationFile.pieces Field

De ingelezen speelstuktemplates van dit configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private List<PieceTemplate> pieces
```

ConfigurationFile.width Field

Breedte van een speelveld in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int width
```

ConfigurationFile Methods

The ConfigurationFile type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	CheckValidity	Controleert de geldigheid van ingelezen data.
	GetMaximumPieceDimensions	Geeft de breedte van het breedste en de hoogte van het hoogste speelstuktemplate.
	GetPieceTemplate	Geeft een speelstuktemplate op basis van een index.
S	LoadConfigurationFile	Laadt een configuratiebestand.
	ProcessConfigurationFile	Leest het geopende configuratiebestand uit.
	ProcessLine	Verwerkt een speelstukdefinitieregel van het configuratiebestand.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

ConfigurationFile.CheckValidity Method

Controleert de geldigheid van ingelezen data.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private bool CheckValidity(
        out string message
)
```

Parameters

message
Type: **System.String**
Een string die een foutmelding kan bevatten.

Return Value

true als de ingelezen data geldig is, anderzijds *false*.

ConfigurationFile.GetMaximumPieceDimensions Method

Geeft de breedte van het breedste en de hoogte van het hoogste speelstuktemplate.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void GetMaximumPieceDimensions(
        out int width,
        out int height
)
```

Parameters

width
Type: **System.Int32**
Breedte in blokken.

height
Type: **System.Int32**
Hoogte in blokken.

ConfigurationFile.GetPieceTemplate Method

Geeft een speelstuktemplate op basis van een index.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public PieceTemplate GetPieceTemplate(
        int index
)
```

Parameters

index
Type: **System.Int32**
Index van het speelstuktemplate.

Return Value

Een speelstuktemplate.

ConfigurationFile.LoadConfigurationFile Method

Laadt een configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public static ConfigurationFile LoadConfigurationFile(
        string path
)
```

Parameters

path
Type: **System.String**
Pad van het configuratiebestand.

Return Value

Een geldig configuratiebestand.

ConfigurationFile.ProcessConfigurationFile Method

Leest het geopende configuratiebestand uit.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void ProcessConfigurationFile(
        StreamReader streamReader
)
```

Parameters

streamReader
Type: **System.IO.StreamReader**
Een geldige StreamReader voor het configuratiebestand.

ConfigurationFile.ProcessLine Method

Verwerkt een speelstukdefinitieregel van het configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void ProcessLine(
        string l,
        int row
)
```

Parameters

l
Type: **System.String**
Een regel.

row
Type: **System.Int32**
Rij van het speelstuk.

ConfigurationFile Properties

The ConfigurationFile type exposes the following members.

Properties

	Name	Description
	PieceTemplatesCount	Aantal speelstuktemplates in configuratiebestand.
	PlayingFieldHeight	Hoogte van een speelveld in blokken.
	PlayingFieldWidth	Breedte van een speelveld in blokken.

ConfigurationFile.PieceTemplatesCount Property

Aantal speelstuktemplates in configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int PieceTemplatesCount { get; }
```

ConfigurationFile.PlayingFieldHeight Property

Hoogte van een speelveld in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int PlayingFieldHeight { get; }
```

ConfigurationFile.PlayingFieldWidth Property

Breedte van een speelveld in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int PlayingFieldWidth { get; }
```

FieldTypes Enumeration

Enumeratie van unieke speelvelden per spel.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public enum FieldTypes
```

Members

Member name	Description
TopField	Bovenste speelveld.
BottomField	Onderste speelveld.

Game Class

Hoofdklasse van het spel Etaris. Deze klasse bevat de spellogica.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class Game
```

Remarks

Deze klasse definieert een set van speelstuk-kleuren.

Inheritance Hierarchy

System.Object
Etaris.Core.Game

Game Members

The Game type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	Game	Constructor. Initialiseert de klasse.

Methods

	Name	Description
	CalculatePartialScore	Berekent de gedeeltelijke nieuwe score als de rij *row* in het actieve speelveld vol is. Deze functie wordt aangeroepen voordat de betreffende rij verwijderd wordt.
	CalculateScore	Berekent de nieuwe score als de rijen *rows* in het actieve speelveld verwijderd worden.
	DropAllFloatingPieces	Laat alle zwevende speelstukken in het actieve speelveld een rij vallen door de zwaartekracht.
	GetNextPieceTemplate	Bepaalt een volgend speelstuktemplate en slaat het nieuwe template op in nextTemplates.
	GetRandom	Genereert een willekeurig getal tussen 0 en *maximum*.
	InsertRandomPiece	Voegt een nieuw speelstuk op basis van een eerder bepaald speelstuktemplate toe aan het actieve speelveld.
	MaximalDropAllPieces	Laat alle speelstukken in het huidige speelveld maximaal vallen door de zwaartekracht en verwijder nieuwe volle rijen.
	ProcessKey	Verwerkt gebruikersinvoer van het toetsenbord.
	RemoveFullRows	Verwijdert alle volle rijen en werkt de score bij.
	Speed	Berekent de nieuwe snelheid.
	TimerTick	Verwerkt een tik van de timer. De positie van een speelstuk wordt indien nodig veranderd.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	activeField	Het actieve speelveld.
	activePiece	Het actieve speelstuk, dit kan door *TimerTick* en *ProcessKey* bewogen worden.
	bottomOffset	De hoogte van het bovenste (Top > 0) gedeelte van het speelveld dat niet tot het daadwerkelijke speelveld behoord. Nieuwe speelstukken bevinden zich intitieel in dit gebied.
	colors	De kleuren die speelstukken aan kunnen nemen.
	config	Het huidige configuratiebestand.
S	defaultSpeed	De basissnelheid. De beginsnelheid is *level* * *defaultSpeed*.
	fields	De twee speelvelden.
	GameOver	
	gameSpeed	De huidige snelheid.
	level	Het (begin)niveau dat de gebruiker heeft gekozen.
	nextTemplates	Volgende speelstukken voor beide speelvelden.
	playingTime	De tijd dat de gebruiker al bezig is met dit spel, in milliseconden.
	PreviewNextPiece	
	rng	Een random-getallen generator.
	score	De huidige score.
	speedupRate	De versnelling die de blokken gedurende het hele spel hebben.
	timer	Algemene timer voor het 'vallen' van speelstukken. Deze klasse verwerkt hiervan niet direct gebeurtenissen.

Properties

	Name	Description
	ActiveField	Het actieve speelveld.
	BottomField	Onderste speelveld.
	Paused	*true* als het spel gepauzeerd is, anderzijds *false*.
	Score	Huidige score.
	TopField	Bovenste speelveld.

Events

	Name	Description
	GameOver	Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen te laten weten dat het spel game-over is.
	PreviewNextPiece	Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen een volgend speelstuktemplate voor een specifiek speelveld te laten weten.

Game Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public Game(
        ConfigurationFile configurationFile,
        Timer timer,
        int level,
        double speedupRate,
        EventHandler onGameLoading
)
```

Parameters

configurationFile
Type: Etaris.Core.ConfigurationFile
Een configuratiebestand voor het nieuwe spel.

timer
Type: **System.Windows.Forms.Timer**
Algemene timer voor het 'vallen' van speelstukken. Deze klasse verwerkt hiervan niet direct gebeurtenissen.

level
Type: **System.Int32**
Het gekozen niveau.

speedupRate
Type: **System.Double**
De gekozen speed-up rate.

onGameLoading
Type: **System.EventHandler**
Handler welke uitgevoerd wordt vlak voordat het spel gestart wordt.

Game Fields

Fields

	Name	Description
	activeField	Het actieve speelveld.
	activePiece	Het actieve speelstuk, dit kan door *TimerTick* en *ProcessKey* bewogen worden.
	bottomOffset	De hoogte van het bovenste (Top > 0) gedeelte van het speelveld dat niet tot het daadwerkelijke speelveld behoord. Nieuwe speelstukken bevinden zich intitieel in dit gebied.
	colors	De kleuren die speelstukken aan kunnen nemen.
	config	Het huidige configuratiebestand.

	defaultSpeed	De basissnelheid. De beginsnelheid is *level* * *defaultSpeed*.
	fields	De twee speelvelden.
	GameOver	
	gameSpeed	De huidige snelheid.
	level	Het (begin)niveau dat de gebruiker heeft gekozen.
	nextTemplates	Volgende speelstukken voor beide speelvelden.
	playingTime	De tijd dat de gebruiker al bezig is met dit spel, in milliseconden.
	PreviewNextPiece	
	rng	Een random-getallen generator.
	score	De huidige score.
	speedupRate	De versnelling die de blokken gedurende het hele spel hebben.
	timer	Algemene timer voor het 'vallen' van speelstukken. Deze klasse verwerkt hiervan niet direct gebeurtenissen.

Game.activeField Field

Het actieve speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private FieldTypes activeField
```

Game.activePiece Field

Het actieve speelstuk, dit kan door *TimerTick* en *ProcessKey* bewogen worden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Piece activePiece
```

Game.bottomOffset Field

De hoogte van het bovenste (Top > 0) gedeelte van het speelveld dat niet tot het daadwerkelijke speelveld behoord. Nieuwe speelstukken bevinden zich intitieel in dit gebied.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int bottomOffset
```

Game.colors Field

De kleuren die speelstukken aan kunnen nemen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Color[] colors
```

Game.config Field

Het huidige configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private ConfigurationFile config
```

Game.defaultSpeed Field

De basissnelheid. De beginsnelheid is *level* * *defaultSpeed*.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private const int defaultSpeed
```

Game.fields Field

De twee speelvelden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private PlayingField[] fields
```

Game.GameOver Field

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Game.GameOverHandler GameOver
```

Game.gameSpeed Field

De huidige snelheid.

Namespace: Etaris.Core

Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private double gameSpeed
```

Game.level Field

Het (begin)niveau dat de gebruiker heeft gekozen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int level
```

Game.nextTemplates Field

Volgende speelstukken voor beide speelvelden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private PieceTemplate[] nextTemplates
```

Game.playingTime Field

De tijd dat de gebruiker al bezig is met dit spel, in milliseconden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private ulong playingTime
```

Game.PreviewNextPiece Field

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Game.PreviewNextPieceHandler PreviewNextPiece
```

Game.rng Field

Een random-getallen generator.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private RNGCryptoServiceProvider[] rng
```

Game.score Field

De huidige score.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int score
```

Game.speedupRate Field

De versnelling die de blokken gedurende het hele spel hebben.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private double speedupRate
```

Game.timer Field

Algemene timer voor het 'vallen' van speelstukken. Deze klasse verwerkt hiervan niet direct gebeurtenissen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Timer timer
```

Game Methods

The Game type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	CalculatePartialScore	Berekent de gedeeltelijke nieuwe score als de rij *row* in het actieve speelveld vol is. Deze functie wordt aangeroepen voordat de betreffende rij verwijderd wordt.
	CalculateScore	Berekent de nieuwe score als de rijen *rows* in het actieve speelveld verwijderd worden.

	DropAllFloatingPieces	Laat alle zwevende speelstukken in het actieve speelveld een rij vallen door de zwaartekracht.
	GetNextPieceTemplate	Bepaalt een volgend speelstuktemplate en slaat het nieuwe template op in nextTemplates.
	GetRandom	Genereert een willekeurig getal tussen 0 en *maximum*.
	InsertRandomPiece	Voegt een nieuw speelstuk op basis van een eerder bepaald speelstuktemplate toe aan het actieve speelveld.
	MaximalDropAllPieces	Laat alle speelstukken in het huidige speelveld maximaal vallen door de zwaartekracht en verwijder nieuwe volle rijen.
	ProcessKey	Verwerkt gebruikersinvoer van het toetsenbord.
	RemoveFullRows	Verwijdert alle volle rijen en werkt de score bij.
	Speed	Berekent de nieuwe snelheid.
	TimerTick	Verwerkt een tik van de timer. De positie van een speelstuk wordt indien nodig veranderd.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Game.CalculatePartialScore Method

Berekent de gedeeltelijke nieuwe score als de rij *row* in het actieve speelveld vol is. Deze functie wordt aangeroepen voordat de betreffende rij verwijderd wordt.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private double CalculatePartialScore(
        int row
)
```

Parameters

row
Type: **System.Int32**
Rijnummer in het actieve speelveld.

Return Value

De gedeeltelijke score.

Game.CalculateScore Method

Berekent de nieuwe score als de rijen *rows* in het actieve speelveld verwijderd worden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void CalculateScore(
        int[] rows
)
```

Parameters

rows
Type: **System.Int32** []
Array met de te verwijderen rijnummers.

Game.DropAllFloatingPieces Method

Laat alle zwevende speelstukken in het actieve speelveld een rij vallen door de zwaartekracht.

Namespace: Etaris.Core

Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private bool DropAllFloatingPieces()
```

Return Value

true als er een zwevend speelstuk was, anderzijds *false*.

Game.GetNextPieceTemplate Method

Bepaalt een volgend speelstuktemplate en slaat het nieuwe template op in nextTemplates.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void GetNextPieceTemplate(
        FieldTypes fieldType
)
```

Parameters

fieldType
Type: Etaris.Core.FieldTypes
Speelveldtype waarvoor het nieuwe speelstuktemplate bepaald moet worden.

Game.GetRandom Method

Genereert een willekeurig getal tussen 0 en *maximum*.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int GetRandom(
        int maximum
)
```

Parameters

maximum
Type: **System.Int32**
De maximale waarde van het willekeurige getal.

Return Value

Een willekeurig getal.

Game.InsertRandomPiece Method

Voegt een nieuw speelstuk op basis van een eerder bepaald speelstuktemplate toe aan het actieve speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void InsertRandomPiece()
```

Game.MaximalDropAllPieces Method

Laat alle speelstukken in het huidige speelveld maximaal vallen door de zwaartekracht en verwijder nieuwe volle rijen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void MaximalDropAllPieces()
```

Game.ProcessKey Method

Verwerkt gebruikersinvoer van het toetsenbord.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void ProcessKey(
        Keys key
)
```

Parameters

key
Type: **System.Windows.Forms.Keys**
Een toetsaanslag.

Game.RemoveFullRows Method

Verwijdert alle volle rijen en werkt de score bij.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int RemoveFullRows()
```

Return Value

Het aantal verwijderde rijen.

Game.Speed Method

Berekent de nieuwe snelheid.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void Speed()
```

Game.TimerTick Method

Verwerkt een tik van de timer. De positie van een speelstuk wordt indien nodig veranderd.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void TimerTick()
```

Game Properties

The Game type exposes the following members.

Properties

	Name	Description
	ActiveField	Het actieve speelveld.
	BottomField	Onderste speelveld.
	Paused	*true* als het spel gepauzeerd is, anderzijds *false*.
	Score	Huidige score.
	TopField	Bovenste speelveld.

Game.ActiveField Property

Het actieve speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public FieldTypes ActiveField { get; }
```

Game.BottomField Property

Onderste speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public PlayingField BottomField { get; private set; }
```

Game.Paused Property

true als het spel gepauzeerd is, anderzijds *false*.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public bool Paused { get; set; }
```

Game.Score Property

Huidige score.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int Score { get; }
```

Game.TopField Property

Bovenste speelveld.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public PlayingField TopField { get; private set; }
```

Game Events

The Game type exposes the following members.

Events

	Name	Description
	GameOver	Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen te laten weten dat het spel game-over is.
	PreviewNextPiece	Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen een volgend speelstuktemplate voor een specifiek speelveld te laten weten.

Game.GameOver Event

Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen te laten weten dat het spel game-over is.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public event Game.GameOverHandler GameOver
```

Game.PreviewNextPiece Event

Dit is een gebeurtenis om bovenliggende klassen een volgend speelstuktemplate voor een specifiek speelveld te laten weten.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public event Game.PreviewNextPieceHandler PreviewNextPiece
```

Game.GameOverHandler Delegate

Delegate voor GameOver gebeurtenis.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public delegate void GameOverHandler(
        int score
)
```

Parameters

score
Type: **System.Int32**
Eindscore.

Game.PreviewNextPieceHandler Delegate

Delegate voor PreviewNextPiece gebeurtenis.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public delegate void PreviewNextPieceHandler(
        PieceTemplate template,
        FieldTypes fieldType
)
```

Parameters

template
Type: Etaris.Core.PieceTemplate
Een speelstuktemplate.

fieldType
Type: Etaris.Core.FieldTypes
Speelveldtype behorende bij het speelstuktemplate.

HighScores Class

Beheert de topscores. De scores zijn altijd gesorteerd van hoog naar laag. Als er meer dan *maximumItems* scores zijn, dan wordt de laatste/laagste score verwijderd.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
[SerializableAttribute]
public class HighScores : List<Score>
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
System.Collections.Generic.List(Score)
Etaris.Core.HighScores

HighScores Members

The HighScores type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	HighScores	Initializes a new instance of the HighScores class

Methods

	Name	Description
	Add	Adds an object to the end of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	AddRange	Adds the elements of the specified collection to the end of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	AsReadOnly	Returns a read-only **IList(T)** wrapper for the current collection. (Inherited from **List**(Score).)
	BinarySearch	Overloaded.
	Clear	Removes all elements from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	ClearList	Wist de topscores en vervangt ze met de default scorelijst.
	Contains	Determines whether an element is in the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	ConvertAll(TOutput)	Converts the elements in the current **List(T)** to another type, and returns a list containing the converted elements. (Inherited from **List**(Score).)
	CopyTo	Overloaded.
	Exists	Determines whether the **List(T)** contains elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	Find	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the first occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindAll	Retrieves all the elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	FindIndex	Overloaded.
	FindLast	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the last occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindLastIndex	Overloaded.
	ForEach	Performs the specified action on each element of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	GetEnumerator	Returns an enumerator that iterates through the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	GetRange	Creates a shallow copy of a range of elements in the source **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	IndexOf	Overloaded.
	Insert	Inserts an element into the **List(T)** at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	InsertRange	Inserts the elements of a collection into the **List(T)** at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	InsertScore	Voegt een topscore toe.
	LastIndexOf	Overloaded.
	Remove	Removes the first occurrence of a specific object from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)

	RemoveAll	Removes the all the elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	RemoveAt	Removes the element at the specified index of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	RemoveRange	Removes a range of elements from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Reverse	Overloaded.
	Sort	Overloaded.
	ToArray	Copies the elements of the **List(T)** to a new array. (Inherited from **List**(Score).)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)
	TrimExcess	Sets the capacity to the actual number of elements in the **List(T)**, if that number is less than a threshold value. (Inherited from **List**(Score).)
	TrueForAll	Determines whether every element in the **List(T)** matches the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)

Fields

	Name	Description
	maximumItems	Het maximale aantal topscores dat bijgehouden wordt.

Properties

	Name	Description
	Capacity	Gets or sets the total number of elements the internal data structure can hold without resizing. (Inherited from **List**(Score).)
	Count	Gets the number of elements actually contained in the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Item	Gets or sets the element at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores Constructor

Initializes a new instance of the HighScores class

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public HighScores()
```

HighScores Fields

Fields

	Name	Description
	maximumItems	Het maximale aantal topscores dat bijgehouden wordt.

HighScores.maximumItems Field

Het maximale aantal topscores dat bijgehouden wordt.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private const int maximumItems
```

HighScores Methods

The HighScores type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	Add	Adds an object to the end of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	AddRange	Adds the elements of the specified collection to the end of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	AsReadOnly	Returns a read-only **IList(T)** wrapper for the current collection. (Inherited from **List**(Score).)
	BinarySearch	Overloaded.
	Clear	Removes all elements from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	ClearList	Wist de topscores en vervangt ze met de default scorelijst.
	Contains	Determines whether an element is in the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	ConvertAll(TOutput)	Converts the elements in the current **List(T)** to another type, and returns a list containing the converted elements. (Inherited from **List**(Score).)
	CopyTo	Overloaded.
	Exists	Determines whether the **List(T)** contains elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	Find	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the first occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindAll	Retrieves all the elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	FindIndex	Overloaded.
	FindLast	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the last occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindLastIndex	Overloaded.
	ForEach	Performs the specified action on each element of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	GetEnumerator	Returns an enumerator that iterates through the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	GetRange	Creates a shallow copy of a range of elements in the source **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	IndexOf	Overloaded.
	Insert	Inserts an element into the **List(T)** at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	InsertRange	Inserts the elements of a collection into the **List(T)** at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	InsertScore	Voegt een topscore toe.
	LastIndexOf	Overloaded.
	Remove	Removes the first occurrence of a specific object from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	RemoveAll	Removes the all the elements that match the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)
	RemoveAt	Removes the element at the specified index of the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	RemoveRange	Removes a range of elements from the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Reverse	Overloaded.
	Sort	Overloaded.
	ToArray	Copies the elements of the **List(T)** to a new array. (Inherited from **List**(Score).)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

	TrimExcess	Sets the capacity to the actual number of elements in the **List(T)**, if that number is less than a threshold value. (Inherited from **List**(Score).)
	TrueForAll	Determines whether every element in the **List(T)** matches the conditions defined by the specified predicate. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.BinarySearch Method

Overload List

	Name	Description
	BinarySearch(T)	Searches the entire sorted **List(T)** for an element using the default comparer and returns the zero-based index of the element. (Inherited from **List**(Score).)
	BinarySearch(T, IComparer(T))	Searches the entire sorted **List(T)** for an element using the specified comparer and returns the zero-based index of the element. (Inherited from **List**(Score).)
	BinarySearch(Int32, Int32, T, IComparer(T))	Searches a range of elements in the sorted **List(T)** for an element using the specified comparer and returns the zero-based index of the element. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.ClearList Method

Wist de topscores en vervangt ze met de default scorelijst.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void ClearList(
        HighScores defaultScores,
        bool copyOnlyOnError
)
```

Parameters

defaultScores
Type: Etaris.Core.HighScores
Lijst met default topscores.

copyOnlyOnError
Type: **System.Boolean**
Geeft aan of de lijst geleegd moet worden als het aantal scores niet correct is.

HighScores.CopyTo Method

Overload List

	Name	Description
	CopyTo(T[])	Copies the entire **List(T)** to a compatible one-dimensional array, starting at the beginning of the target array. (Inherited from **List**(Score).)
	CopyTo(T[], Int32)	Copies the entire **List(T)** to a compatible one-dimensional array, starting at the specified index of the target array. (Inherited from **List**(Score).)
	CopyTo(Int32, T[], Int32, Int32)	Copies a range of elements from the **List(T)** to a compatible one-dimensional array, starting at the specified index of the target array. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.FindIndex Method

Overload List

	Name	Description
	FindIndex(Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the first occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindIndex(Int32, Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the first occurrence within the range of elements in the **List(T)** that extends from the specified index to the last element. (Inherited from **List**(Score).)
	FindIndex(Int32, Int32, Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the first occurrence within the range of elements in the **List(T)** that starts at the specified index and contains the specified number of elements. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.FindLastIndex Method

Overload List

	Name	Description
	FindLastIndex(Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the last occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	FindLastIndex(Int32, Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the last occurrence within the range of elements in the **List(T)** that extends from the first element to the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	FindLastIndex(Int32, Int32, Predicate(T))	Searches for an element that matches the conditions defined by the specified predicate, and returns the zero-based index of the last occurrence within the range of elements in the **List(T)** that contains the specified number of elements and ends at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.IndexOf Method

Overload List

	Name	Description
	IndexOf(T)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the first occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	IndexOf(T, Int32)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the first occurrence within the range of elements in the **List(T)** that extends from the specified index to the last element. (Inherited from **List**(Score).)
	IndexOf(T, Int32, Int32)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the first occurrence within the range of elements in the **List(T)** that starts at the specified index and contains the specified number of elements. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.InsertScore Method

Voegt een topscore toe.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int InsertScore(
        Score newScore
)
```

Parameters

newScore
Type: Etaris.Core.Score
Een nieuwe score.

Return Value

De positie waarop de score is toegevoegd.

HighScores.LastIndexOf Method

Overload List

	Name	Description
	LastIndexOf(T)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the last occurrence within the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	LastIndexOf(T, Int32)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the last occurrence within the range of elements in the **List(T)** that extends from the first element to the specified index. (Inherited from **List**(Score).)
	LastIndexOf(T, Int32, Int32)	Searches for the specified object and returns the zero-based index of the last occurrence within the range of elements in the **List(T)** that contains the specified number of elements and ends at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.Reverse Method

Overload List

	Name	Description
	Reverse()	Reverses the order of the elements in the entire **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Reverse(Int32, Int32)	Reverses the order of the elements in the specified range. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores.Sort Method

Overload List

	Name	Description
	Sort()	Sorts the elements in the entire **List(T)** using the default comparer. (Inherited from **List**(Score).)
	Sort(IComparer(T))	Sorts the elements in the entire **List(T)** using the specified comparer. (Inherited from **List**(Score).)
	Sort(Comparison(T))	Sorts the elements in the entire **List(T)** using the specified **Comparison(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Sort(Int32, Int32, IComparer(T))	Sorts the elements in a range of elements in **List(T)** using the specified comparer. (Inherited from **List**(Score).)

HighScores Properties

The HighScores type exposes the following members.

Properties

	Name	Description
	Capacity	Gets or sets the total number of elements the internal data structure can hold without resizing. (Inherited from **List**(Score).)
	Count	Gets the number of elements actually contained in the **List(T)**. (Inherited from **List**(Score).)
	Item	Gets or sets the element at the specified index. (Inherited from **List**(Score).)

MediaPlayerStates Enumeration

Statussen van de muziekspeler.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
internal enum MediaPlayerStates
```

Members

Member name	Description
Playing	De MusicPlayer speelt muziek af.
Paused	De muziek is gepauzeerd.
Stopped	De muziek is afgelopen of gestopt.
Empty	Toestand van de MusicPlayer voordat de muziek is gestart.

MusicPlayer Class

Implementeert een simpele muziekspeler.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class MusicPlayer
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
  Etaris.Core.MusicPlayer

MusicPlayer Members

The MusicPlayer type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	MusicPlayer	Constructor. Initialiseert de klasse met een gegeven afspeellijst.

Methods

	Name	Description
	MediaEnded	Probeert een ander muziekbestand af te spelen als het huidige is afgelopen.

	MediaFailed	Verwijdert een muziekbestand dat een fout gegenereerd heeft en probeert een ander muziekbestand af te spelen.
	Pause	Pauzeert en hervat de muziekspeler.
	Play	Speelt een willekeurig muziekbestand (maar niet het vorige).
	Stop	Stopt het spelen van muziek.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	currentFile	De index in *playList* van het muziekbestand dat momenteel afgespeeld wordt.
	mp	De daadwerkelijke mediaspeler.
	mpState	De toestand waarin de mediaspeler zich momenteel bevindt.
	playList	De lijst met muziekbestanden die afgespeeld worden.
	rng	De random-getallen generator. Hiermee wordt het volgende nummer bepaald.

MusicPlayer Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse met een gegeven afspeellijst.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public MusicPlayer(
        List<string> files
)
```

Parameters

files
Type: **System.Collections.Generic.List**(**String**)
Lijst van muziekbestanden voor de muziekspeler om te spelen.

MusicPlayer Fields

Fields

	Name	Description
	currentFile	De index in *playList* van het muziekbestand dat momenteel afgespeeld wordt.
	mp	De daadwerkelijke mediaspeler.
	mpState	De toestand waarin de mediaspeler zich momenteel bevindt.
	playList	De lijst met muziekbestanden die afgespeeld worden.
	rng	De random-getallen generator. Hiermee wordt het volgende nummer bepaald.

MusicPlayer.currentFile Field

De index in *playList* van het muziekbestand dat momenteel afgespeeld wordt.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int currentFile
```

MusicPlayer.mp Field

De daadwerkelijke mediaspeler.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private MediaPlayer mp
```

MusicPlayer.mpState Field

De toestand waarin de mediaspeler zich momenteel bevindt.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private MediaPlayerStates mpState
```

MusicPlayer.playList Field

De lijst met muziekbestanden die afgespeeld worden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private List<Uri> playList
```

MusicPlayer.rng Field

De random-getallen generator. Hiermee wordt het volgende nummer bepaald.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private Random rng
```

MusicPlayer Methods

The MusicPlayer type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	MediaEnded	Probeert een ander muziekbestand af te spelen als het huidige is afgelopen.

	MediaFailed	Verwijdert een muziekbestand dat een fout gegenereerd heeft en probeert een ander muziekbestand af te spelen.
	Pause	Pauzeert en hervat de muziekspeler.
	Play	Speelt een willekeurig muziekbestand (maar niet het vorige).
	Stop	Stopt het spelen van muziek.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

MusicPlayer.MediaEnded Method

Probeert een ander muziekbestand af te spelen als het huidige is afgelopen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void MediaEnded(
        Object sender,
        EventArgs e
)
```

Parameters

sender
Type: **System.Object**

e
Type: **System.EventArgs**

MusicPlayer.MediaFailed Method

Verwijdert een muziekbestand dat een fout gegenereerd heeft en probeert een ander muziekbestand af te spelen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void MediaFailed(
        Object sender,
        ExceptionEventArgs e
)
```

Parameters

sender
Type: **System.Object**

e
Type: **System.Windows.Media.ExceptionEventArgs**

MusicPlayer.Pause Method

Pauzeert en hervat de muziekspeler.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void Pause()
```

MusicPlayer.Play Method

Speelt een willekeurig muziekbestand (maar niet het vorige).

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void Play()
```

MusicPlayer.Stop Method

Stopt het spelen van muziek.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void Stop()
```

PieceTemplate Class

Definieert een speelstuktemplate.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class PieceTemplate : BasePiece<BlockTemplate>
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
Etaris.Fields.BasePiece(BlockTemplate)
Etaris.Core.PieceTemplate

PieceTemplate Members

The PieceTemplate type exposes the following members.

Constructors

Name	Description

	PieceTemplate	Constructor. Initialiseert de klasse.

Methods

	Name	Description
	AddBlock	Voegt een blok toe (houdt geen rekening met consistentie).
	CalculateDimensions	Berekent een kleinste omsloten rechthoek voor dit speelstuktemplate.
	ClearDrawing	Wist de afbeelding van het scherm. (Inherited from BasePiece(T).)
	Clone	Kloont het huidige object.
	ComputeGradientColors	Berekent op basis van twee hoofdkleuren de tussenliggende gradientkleuren. (Inherited from BasePiece(T).)
	CountPart	Telt alle verbonden blokken in *matrix* (consistentie controle).
	Paint	Tekent het speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)
	SetPaintingSizes	Stelt de afmetingen *blockSize* en *shadingSize* in. (Inherited from BasePiece(T).)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)
	ValidatePiece	Controleert of het speelstuktemplate voldoet aan de gestelde eisen.

Fields

	Name	Description
	blocks	Lijst met blokken van dit speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)
	blockSize	Lengte/breedte van een blok (Inherited from BasePiece(T).)
	color	Hoofdkleur van dit speelstuk (Inherited from BasePiece(T).)
	height	Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.
	maxLeft	X-positie van het meest rechtse blok.
	maxTop	Y-positie van het laagste blok.
	minLeft	X-positie van het meest linkse blok.
	minTop	Y-positie positie van het hoogste blok.
	pens	Set van pennen (Inherited from BasePiece(T).)
	shadingColor	Schaduwkleur van dit speelstuk (Inherited from BasePiece(T).)
	shadingSize	Diepte van een gradient (schaduwrand). (Inherited from BasePiece(T).)
	width	Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

Properties

	Name	Description
	Blocks	Lijst met blokken die horen bij dit speelstuk.
	Color	Hoofdkleur van dit speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)
	Height	Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.
	Width	Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

PieceTemplate Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
internal PieceTemplate()
```

PieceTemplate Fields

The PieceTemplate type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	blocks	Lijst met blokken van dit speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)
	blockSize	Lengte/breedte van een blok (Inherited from BasePiece(T).)
	color	Hoofdkleur van dit speelstuk (Inherited from BasePiece(T).)
	height	Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.
	maxLeft	X-positie van het meest rechtse blok.
	maxTop	Y-positie van het laagste blok.
	minLeft	X-positie van het meest linkse blok.
	minTop	Y-positie positie van het hoogste blok.
	pens	Set van pennen (Inherited from BasePiece(T).)
	shadingColor	Schaduwkleur van dit speelstuk (Inherited from BasePiece(T).)
	shadingSize	Diepte van een gradient (schaduwrand). (Inherited from BasePiece(T).)
	width	Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

PieceTemplate.height Field

Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int height
```

PieceTemplate.maxLeft Field

X-positie van het meest rechtse blok.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int maxLeft
```

PieceTemplate.maxTop Field

Y-positie van het laagste blok.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int maxTop
```

PieceTemplate.minLeft Field

X-positie van het meest linkse blok.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int minLeft
```

PieceTemplate.minTop Field

Y-positie positie van het hoogste blok.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int minTop
```

PieceTemplate.width Field

Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private int width
```

PieceTemplate Methods

The PieceTemplate type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	AddBlock	Voegt een blok toe (houdt geen rekening met consistentie).
	CalculateDimensions	Berekent een kleinste omsloten rechthoek voor dit speelstuktemplate.
	ClearDrawing	Wist de afbeelding van het scherm. (Inherited from BasePiece(T).)
	Clone	Kloont het huidige object.
	ComputeGradientColors	Berekent op basis van twee hoofdkleuren de tussenliggende gradientkleuren. (Inherited from BasePiece(T).)
	CountPart	Telt alle verbonden blokken in *matrix* (consistentie controle).
	Paint	Tekent het speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)

	SetPaintingSizes	Stelt de afmetingen *blockSize* en *shadingSize* in. (Inherited from BasePiece(T).)
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)
	ValidatePiece	Controleert of het speelstuktemplate voldoet aan de gestelde eisen.

PieceTemplate.AddBlock Method

Voegt een blok toe (houdt geen rekening met consistentie).

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void AddBlock(
        int left,
        int top
)
```

Parameters

left
Type: **System.Int32**
Kolom in speelveld (beginnend vanaf 0).

top
Type: **System.Int32**
Rij in speelveld (beginnend vanaf 0).

PieceTemplate.CalculateDimensions Method

Berekent een kleinste omsloten rechthoek voor dit speelstuktemplate.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void CalculateDimensions()
```

PieceTemplate.Clone Method

Kloont het huidige object.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public PieceTemplate Clone()
```

Return Value

Een kopie van dit object.

PieceTemplate.CountPart Method

Telt alle verbonden blokken in *matrix* (consistentie controle).

Namespace: Etaris.Core

Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
private void CountPart(
        ref bool[,] matrix,
        int left,
        int top,
        ref int count
)
```

Parameters

matrix
Type: **System.Boolean** [,]
Matrix met booleans. *true* geeft een niet verwerkt blok aan. *false* geeft een verwerkt of een niet bestaand blok aan.

left
Type: **System.Int32**
Kolom in matrix van startpositie (positie in matrix met waarde *true*).

top
Type: **System.Int32**
Rij in matrix van startpositie (positie in matrix met waarde *true*).

count
Type: **System.Int32**
Aantal gevonden blokken.

PieceTemplate.ValidatePiece Method

Controleert of het speelstuktemplate voldoet aan de gestelde eisen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
internal bool ValidatePiece()
```

Return Value

true als het template geldig is, anderzijds *false*.

PieceTemplate Properties

The PieceTemplate type exposes the following members.

Properties

	Name	Description
	Blocks	Lijst met blokken die horen bij dit speelstuk.
	Color	Hoofdkleur van dit speelstuk. (Inherited from BasePiece(T).)
	Height	Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.
	Width	Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

PieceTemplate.Blocks Property

Lijst met blokken die horen bij dit speelstuk.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
internal List<BlockTemplate> Blocks { get; }
```

PieceTemplate.Height Property

Hoogte van het speelstuktemplate in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int Height { get; }
```

PieceTemplate.Width Property

Breedte van het speelstuktemplate in blokken.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int Width { get; }
```

Score Class

Score klasse welke een unieke score opslaat.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public class Score : IComparable<Score>
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
Etaris.Core.Score

Score Members

The Score type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	Score	Overloaded.

Methods

	Name	Description

	CompareTo	Vergelijkt huidige instantie met een andere instantie van *Score*.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	FinalScore	De behaalde score.
	Name	Naam van de speler welke deze score behaald heeft.

Score Constructor

Overload List

	Name	Description
	Score()	Constructor. Initialiseert de klasse.
	Score(Int32, String)	Constructor. Initialiseert de klasse.

Score Constructor

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public Score()
```

Score Constructor (Int32, String)

Constructor. Initialiseert de klasse.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public Score(
        int points,
        string pname
)
```

Parameters

points
Type: **System.Int32**
Het aantal behaalde punten.

pname
Type: **System.String**
De naam van de speler.

Score Fields

The Score type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	FinalScore	De behaalde score.
	Name	Naam van de speler welke deze score behaald heeft.

Score.FinalScore Field

De behaalde score.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int FinalScore
```

Score.Name Field

Naam van de speler welke deze score behaald heeft.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public string Name
```

Score Methods

The Score type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	CompareTo	Vergelijkt huidige instantie met een andere instantie van *Score*.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Score.CompareTo Method

Vergelijkt huidige instantie met een andere instantie van *Score*.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int CompareTo(
        Score other
)
```

Parameters

other
Type: Etaris.Core.Score
Een ander *score* object.

Return Value

1 als *other* > *this*, 0 als *other* = *this*, -1 als *other* < *this*.

Implements

IComparable(T).CompareTo(T)

Settings Class

Bevat applicatie brede instellingen. Deze kunnen worden opgeslagen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
[SerializableAttribute]
public class Settings
```

Inheritance Hierarchy

System.Object
  Etaris.Core.Settings

Settings Members

The Settings type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	Settings	
	Settings	Initializes a new instance of the Settings class

Methods

	Name	Description
	LoadSettings	Laadt de instellingen.
	SaveSettings	Slaat de instellingen op, op de locatie waar deze instellingen ingelezen zijn.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Fields

	Name	Description
	BlockSize	Grootte van de blokken in pixels.
	ConfigurationFilePath	Locatie van het configuratiebestand.
	CurrentSettings	Instantie van de huidig geladen instellingen.
	DefaultConfigurationFilePath	Locatie van het laatst geladen configuratiebestand.
	DefaultMusicFilePath	Locatie van de standaard muziekbestanden.
	DefaultSpeedUpRate	Standaard speed-up rate.
	filePath	Het volledige pad van dit document.
	Fullscreen	Boolean voor Fullscreen (*true*) of windowed (*false*).
	HighScoreDef	Lijst met standaard topscores.
	HighScoreList	De door de speler behaalde topscores en eventuele standaard scores.
	MaximalBlockSize	De maximale blokgrootte.
	MinimalBlockSize	De minimale blokgrootte.
	PlayList	Lijst met mogelijke muziekbestanden.

	PlayMusic	Boolean om te bepalen of muziek moet spelen of niet. Als *true* dan speelt muziek.
	ShadingSize	Hoeveelheid shading.

Settings Constructor

Initializes a new instance of the Settings class

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public Settings()
```

Settings Constructor

Initializes the static fields of the Settings class

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
static Settings()
```

Settings Fields

The Settings type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	BlockSize	Grootte van de blokken in pixels.
	ConfigurationFilePath	Locatie van het configuratiebestand.
S	CurrentSettings	Instantie van de huidig geladen instellingen.
S	DefaultConfigurationFilePath	Locatie van het laatst geladen configuratiebestand.
S	DefaultMusicFilePath	Locatie van de standaard muziekbestanden.
	DefaultSpeedUpRate	Standaard speed-up rate.
	filePath	Het volledige pad van dit document.
	Fullscreen	Boolean voor Fullscreen (*true*) of windowed (*false*).
	HighScoreDef	Lijst met standaard topscores.
	HighScoreList	De door de speler behaalde topscores en eventuele standaard scores.
S	MaximalBlockSize	De maximale blokgrootte.
S	MinimalBlockSize	De minimale blokgrootte.
	PlayList	Lijst met mogelijke muziekbestanden.
	PlayMusic	Boolean om te bepalen of muziek moet spelen of niet. Als *true* dan speelt muziek.
	ShadingSize	Hoeveelheid shading.

Settings.BlockSize Field

Grootte van de blokken in pixels.

Namespace: Etaris.Core

Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int BlockSize
```

Settings.ConfigurationFilePath Field

Locatie van het configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public string ConfigurationFilePath
```

Settings.CurrentSettings Field

Instantie van de huidig geladen instellingen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public static Settings CurrentSettings
```

Settings.DefaultConfigurationFilePath Field

Locatie van het laatst geladen configuratiebestand.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public static string DefaultConfigurationFilePath
```

Settings.DefaultMusicFilePath Field

Locatie van de standaard muziekbestanden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public static string DefaultMusicFilePath
```

Settings.DefaultSpeedUpRate Field

Standaard speed-up rate.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public double DefaultSpeedUpRate
```

Settings.filePath Field

Het volledige pad van dit document.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
[NonSerializedAttribute]
private string filePath
```

Settings.Fullscreen Field

Boolean voor Fullscreen (*true*) of windowed (*false*).

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public bool Fullscreen
```

Settings.HighScoreDef Field

Lijst met standaard topscores.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public HighScores HighScoreDef
```

Settings.HighScoreList Field

De door de speler behaalde topscores en eventuele standaard scores.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public HighScores HighScoreList
```

Settings.MaximalBlockSize Field

De maximale blokgrootte.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public const int MaximalBlockSize
```

Settings.MinimalBlockSize Field

De minimale blokgrootte.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public const int MinimalBlockSize
```

Settings.PlayList Field

Lijst met mogelijke muziekbestanden.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public List<string> PlayList
```

Settings.PlayMusic Field

Boolean om te bepalen of muziek moet spelen of niet. Als true dan speelt muziek.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public bool PlayMusic
```

Settings.ShadingSize Field

Hoeveelheid shading.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public int ShadingSize
```

Settings Methods

The Settings type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	LoadSettings	Laadt de instellingen.
	SaveSettings	Slaat de instellingen op, op de locatie waar deze instellingen ingelezen zijn.
	ToString	Returns a **String** that represents the current **Object**. (Inherited from **Object**.)

Settings.LoadSettings Method

Laadt de instellingen.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public static Settings LoadSettings(
        string path
)
```

Parameters

path
Type: **System.String**
Locatie van XML-bestand.

Return Value

Een Settings object.

Settings.SaveSettings Method

Slaat de instellingen op, op de locatie waar deze instellingen ingelezen zijn.

Namespace: Etaris.Core
Assembly: Etaris.Core (in Etaris.Core.dll) Version: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

Syntax

C#

```
public void SaveSettings()
```