

NetGame

World

// Singleton

+ open() : void

+ close() : void

+ update() : void

+ isLocalObject(id)

// Controla a Box2d

timeStep: const float

+ clearForces() : void

// Singleton

+ isRunning() : bool

+ close() : void

+ draw() : void

+ yield() : void

+ isWindowActive() : bool

GraphicsEngine

// Singleton

**CHANGELOG** NOTAS v0.7: Rubén M Shift -> desplazamiento **v0.6**: Rubén M respecto de la última posición Half -> Legless. Ammo->munición Cadence->disparos / segundo v0.5: Rubén M - (-) Ground y Wall dwn->DireWolfNetwork - (+) ScenaryElement **dwe**->DireWolfEngine graphic v0.4: Rubén M - World y EntityPhisics v0.3 Rubén M - Enemy no hereda de DrawableReplica sino de Drawable v0.2 Rubén M - Cambio Game por Scene - Añado dwe y dwn v0.1 Versión Inicial