

# Namespace Inertia

## Classes

[INERTIA](#)

2D physics simulation.

# Class INERTIA

Namespace: [Inertia](#)

Assembly: Inertia.dll








2D physics simulation.

```
public class INERTIA : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← INERTIA

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### ADDFORCE(int, double, double)

```
public void ADDFORCE(int id, double x, double y)
```

## Parameters

id [int](#) 

x [double](#) 

y [double](#) 

### CREATESPHERE(double, double, double, double)

```
public int CREATESPHERE(double _1, double _2, double _3, double _4)
```

## Parameters

**\_1** [double](#)

**\_2** [double](#)

**\_3** [double](#)

**\_4** [double](#)

## Returns

[int](#)

## DELETEBODY(int)

```
public void DELETEBODY(int id)
```

## Parameters

**id** [int](#)

## GETPOSITIONX(int)

```
public double GETPOSITIONX(int id)
```

## Parameters

**id** [int](#)

## Returns

[double](#)

## GETPOSITIONY(int)

```
public double GETPOSITIONY(int id)
```

### Parameters

id [int](#)

### Returns

[double](#)

## GETSPEED(int)

```
public double GETSPEED(int id)
```

### Parameters

id [int](#)

### Returns

[double](#)

## LINK(int, string, bool, bool)

```
public void LINK(int id, string object_name, bool _1, bool _2)
```

### Parameters

id [int](#)

object\_name [string](#)

\_1 [bool](#)

\_2 [bool](#)

## LOAD(string)

```
public void LOAD(string filename)
```

### Parameters

filename [string](#)

## RESETTIMER()

```
public void RESETTIMER()
```

## SETGRAVITY(double, double)

```
public void SETGRAVITY(double x, double y)
```

### Parameters

x [double](#)

y [double](#)

## SETLINEARDAMPING(double, double)

```
public void SETLINEARDAMPING(double x, double y)
```

### Parameters

x [double](#)

y [double](#)

## SETMATERIAL(int, string)

```
public void SETMATERIAL(int id, string material_name)
```

## Parameters

id [int](#)

material\_name [string](#)

## SETPOSITION(int, double, double)

```
public void SETPOSITION(int id, double x, double y)
```

## Parameters

id [int](#)

x [double](#)

y [double](#)

## SETVELOCITY(int, double, double)

```
public void SETVELOCITY(int id, double x, double y)
```

## Parameters

id [int](#)

x [double](#)

y [double](#)

## TICK()

```
public void TICK()
```

# UNLINK(int)

```
public void UNLINK(int id)
```

## Parameters

id [int](#)

# Namespace Matrix

## Classes

[MATRIX](#)

2D Boulder Dash-like simulation.



# Class MATRIX

Namespace: [Matrix](#)

Assembly: Matrix.dll








2D Boulder Dash-like simulation.

```
public class MATRIX : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← MATRIX

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### BASEPOS

```
public (int, int) BASEPOS { init; }
```

Property Value

([int](#) , [int](#) )

### CELLHEIGHT

```
public int CELLHEIGHT { init; }
```

Property Value

[int](#)

## CELLWIDTH

```
public int CELLWIDTH { init; }
```

Property Value

[int](#)

## SIZE

```
public (int, int) SIZE { init; }
```

Property Value

([int](#), [int](#))

## Methods

### CALCENEMYMOVEDEST(int, int)

```
public int CALCENEMYMOVEDEST(int current_cell, int current_direction)
```

Parameters

[current\\_cell](#) [int](#)

[current\\_direction](#) [int](#)

Returns

[int](#)

## CALCENEMYMOVEDIR(int, int)

```
public int CALCENEMYMOVEDIR(int current_cell, int current_direction)
```

### Parameters

current\_cell [int](#)

current\_direction [int](#)

### Returns

[int](#)

## CANHEROGOTO(int)

```
public bool CANHEROGOTO(int cell_index)
```

### Parameters

cell\_index [int](#)

### Returns

[bool](#)

## GET(int)

```
public int GET(int cell_index)
```

### Parameters

cell\_index [int](#)

### Returns

[int](#)

## GETCELLOFFSET(int, int)

```
public int GETCELLOFFSET(int x, int y)
```

### Parameters

x [int](#)

y [int](#)

### Returns

[int](#)

## GETCELLPOSX(int)

```
public int GETCELLPOSX(int cell_index)
```

### Parameters

cell\_index [int](#)

### Returns

[int](#)

## GETCELLPOSY(int)

```
public int GETCELLPOSY(int cell_index)
```

### Parameters

cell\_index [int](#)

Returns

[int](#)

## GETCELLSNO(int)

```
public int GETCELLSNO(int cell_type)
```

Parameters

cell\_type [int](#)

Returns

[int](#)

## GETFIELDPOSX(int)

```
public int GETFIELDPOSX(int cell_index)
```

Parameters

cell\_index [int](#)

Returns

[int](#)

## GETFIELDPOSY(int)

```
public int GETFIELDPOSY(int cell_index)
```

Parameters

cell\_index [int](#)

Returns

[int](#)

## GETOFFSET(int, int)

```
public int GETOFFSET(int x, int y)
```

Parameters

x [int](#)

y [int](#)

Returns

[int](#)

## ISGATEEMPTY()

```
public bool ISGATEEMPTY()
```

Returns

[bool](#)

## ISINGATE(int)

```
public bool ISINGATE(int _)
```

Parameters

\_ [int](#)

Returns

[bool](#)

## MOVE(int, int)

```
public void MOVE(int _, int _2)
```

### Parameters

[\\_](#) [int](#)

[\\_2](#) [int](#)

## NEXT()

```
public int NEXT()
```

### Returns

[int](#)

## SET(int, int)

```
public void SET(int cell_index, int cell_type)
```

### Parameters

[cell\\_index](#) [int](#)

[cell\\_type](#) [int](#)

## SETGATE(int, int, int, int)

```
public void SETGATE(int _, int _2, int _3, int _4)
```

## Parameters

\_ [int](#)

\_2 [int](#)

\_3 [int](#)

\_4 [int](#)

## SETROW(int, params int[])

```
public void SETROW(int row_index, params int[] cell_types)
```

## Parameters

row\_index [int](#)

cell\_types [int](#)[]

## TICK()

```
public void TICK()
```



# Namespace PIKLib

## Classes

### [AA□AA](#)

A set of "global" methods callable in isolation from any object using the @ syntax.

### [ANIMO](#)

2D sprite animation.

### [APPLICATION](#)

### [ARRAY](#)

### [BEHAVIOUR](#)

### [BOOL](#)

Boolean value.

### [BUTTON](#)

An interactable area which reacts to mouse cursor being hovered over it and clicking it.

### [CANVAS\\_OBSERVER](#)

### [CLASS](#)

### [CNVLOADER](#)

### [COMPLEXCONDITION](#)

### [CONDITION](#)

### [DATABASE](#)

### [DOUBLE](#)

### [EPISODE](#)

### [EXPRESSION](#)

### [FILTER](#)

### [FONT](#)

### [GROUP](#)

### [IMAGE](#)

[INTEGER](#)

[KEYBOARD](#)

[MOUSE](#)

[MULTIARRAY](#)

[MUSIC](#)

[PATTERN](#)

[RAND](#)

[SCENE](#)

[SEQUENCE](#)

[SOUND](#)

[STATICFILTER](#)

[STRING](#)

[STRUCT](#)

[SYSTEM](#)

[TEXT](#)

[TIMER](#)

[VECTOR](#)

[VIRTUALGRAPHICSOBJECT](#)

# Class AA[]AA

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll








A set of "global" methods callable in isolation from any object using the @ syntax.

```
public static class AA[]AA
```

## Inheritance

[object](#)  ← AA[]AA

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### BOOL(string, bool)

Creates an object of type [BOOL](#).

```
public static void BOOL(string name, bool value)
```

## Parameters

name [string](#) 

The name of created object.

value [bool](#) 

The initial value of created object.

### BREAK()

```
public static void BREAK()
```

## DOUBLE(string, double)

Creates an object of type [DOUBLE](#).

```
public static void DOUBLE(string name, double value)
```

### Parameters

name [string](#)

The name of created object.

value [double](#)

The initial value of created object.

## IF(string, string, string)

```
public static void IF(string condition, string code_if_true, string code_if_false)
```

### Parameters

condition [string](#)

code\_if\_true [string](#)

code\_if\_false [string](#)

## IF(string, string, string, string, string)

```
public static void IF(string left, string operand, string right, string  
code_if_true, string code_if_false)
```

### Parameters

left [string](#)

operand [string](#)

right [string](#)

code\_if\_true [string](#)

code\_if\_false [string](#)

## INT(string, int)

Creates an object of type [INTEGER](#).

```
public static void INT(string name, int value)
```

### Parameters

name [string](#)

The name of created object.

value [int](#)

The initial value of created object.

## LOOP(string, int, int, int)

```
public static void LOOP(string behaviour, int init, int len, int step)
```

### Parameters

behaviour [string](#)

init [int](#)

len [int](#)

step [int](#)

## MSGBOX(string)

```
public static void MSGBOX(string message)
```

### Parameters

message [string](#)

## RETURN(variable)

```
public static variable RETURN(variable value)
```

### Parameters

value [variable](#)

### Returns

[variable](#)

## STRING(string, string)

Creates an object of type [STRING](#).

```
public static string STRING(string name, string value)
```

### Parameters

name [string](#)

The name of created object.

value [string](#)

The initial value of created object.

### Returns

[string](#)

## WHILE(string, string, string, string)

```
public static void WHILE(string left, string condition, string right, string code)
```

### Parameters

left [string](#)

condition [string](#)

right [string](#)

code [string](#)

# Class ANIMO

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll








2D sprite animation.

```
public class ANIMO : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← ANIMO

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### FPS

```
public int FPS { init; }
```

Property Value



[int](#)

## MONITORCOLLISIONALPHA

```
public bool MONITORCOLLISIONALPHA { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## MONITORCOLLISION

```
public bool MONITORCOLLISION { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## PRELOAD

```
public bool PRELOAD { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## PRIORITY

```
public int PRIORITY { init; }
```

Property Value

[int](#)

# RELEASE

```
public bool RELEASE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# TOCANVAS

```
public bool TOCANVAS { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# VISIBLE

```
public bool VISIBLE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### GETCENTERX()

Retrieves the horizontal position of the center of the object.

```
public int GETCENTERX()
```

Returns

[int](#)

Horizontal position of the object's center.

## GETCENTER()

```
public int GETCENTER()
```

Returns

[int](#)

## GETCFRAMEINEVENT()

```
public int GETCFRAMEINEVENT()
```

Returns

[int](#)

## GETCURRFRAMEPOSX()

```
public int GETCURRFRAMEPOSX()
```

Returns

[int](#)

## GETCURRFRAMEPOSY()

```
public int GETCURRFRAMEPOSY()
```

Returns

[int](#)

## GETENDX()

```
public int GETENDX()
```

Returns

[int](#)

## GETENDY()

```
public int GETENDY()
```

Returns

[int](#)

## GETEVENTNAME()

```
public string GETEVENTNAME()
```

Returns

[string](#)

## GETFRAME()

```
public int GETFRAME()
```

Returns

[int](#)

## GETFRAMENAME()

```
public string GETFRAMENAME()
```

Returns

[string](#)

## GETHEIGHT()

```
public int GETHEIGHT()
```

Returns

[int](#)

## GETMAXWIDTH()

```
public int GETMAXWIDTH()
```

Returns

[int](#)

## GETNOE()

```
public int GETNOE()
```

Returns

[int](#)

## GETNOF()

```
public int GETNOF()
```

Returns

[int](#)

## GETNOFINEVENT(string)

```
public int GETNOFINEVENT(string event_name)
```

Parameters

event\_name [string](#)

Returns

[int](#)

## GETOPACITY()

```
public int GETOPACITY()
```

Returns

[int](#)

## GETPOSITIONX()

```
public int GETPOSITIONX()
```

Returns

[int](#)

## GETPOSITIONY()

```
public int GETPOSITIONY()
```

Returns

[int](#)

## GETPRIORITY()

```
public int GETPRIORITY()
```

Returns

[int](#)

## GETWIDTH()

```
public int GETWIDTH()
```

Returns

[int](#)

## HIDE()

Hides the object.

```
public void HIDE()
```

## INVALIDATE()

```
public void INVALIDATE()
```

## ISAT()

```
public bool ISAT()
```

Returns

[bool](#)

## ISNEAR(string, string)

Checks if the object is near the **other** one.

```
public bool ISNEAR(string other, string iou_threshold)
```

Parameters

**other** [string](#)

Another graphics object for which nearness with the current object is checked.

**iou\_threshold** [string](#)

Minimum IoU value to treat two objects as being near each other.

Returns

[bool](#)

Boolean value indicating if objects are near each other.

## ISPLAYING()

```
public bool ISPLAYING()
```

Returns

[bool](#)



## ISVISIBLE()

```
public bool ISVISIBLE()
```

Returns

[bool](#)

## LOAD(string)

```
public void LOAD(string filename)
```

Parameters

filename [string](#)

## MERGEALPHA()

```
public void MERGEALPHA()
```

## MONITORCOLLISION(bool)

```
public void MONITORCOLLISION(bool pixel_perfect)
```

Parameters

pixel\_perfect [bool](#)

## MOVE(int, int)

```
public void MOVE(int x_offset, int y_offset)
```

## Parameters

x\_offset [int](#)

y\_offset [int](#)

## NEXT()

```
public void NEXT()
```

## NEXTFRAME()

```
public void NEXTFRAME()
```

## NPLAY()

```
public void NPLAY()
```

## PAUSE()

```
public void PAUSE()
```

## PLAY(int)

```
public void PLAY(int event_index)
```

## Parameters

event\_index [int](#)

## PLAY(string)

Plays animation event identified by name `event_name`.

```
public void PLAY(string event_name)
```

### Parameters

`event_name` [string](#)<sup>↗</sup>

The name of the animation event to play.

## PREVFRAME()

```
public void PREVFRAME()
```

## REMOVEMONITORCOLLISION()

```
public void REMOVEMONITORCOLLISION()
```

## RESUME()

```
public void RESUME()
```

## SETANCHOR(anchor)

```
public void SETANCHOR(anchor anchor)
```

### Parameters

`anchor` [anchor](#)

## SETASBUTTON(bool, bool)

```
public void SETASBUTTON(bool as_button, bool with_cursor_pointer)
```

### Parameters

as\_button [bool](#)

with\_cursor\_pointer [bool](#)

## SETBACKWARD()

```
public void SETBACKWARD()
```

## SETCLIPPING()

```
public void SETCLIPPING()
```

## SETFORWARD()

```
public void SETFORWARD()
```

## SETFPS(int)

```
public void SETFPS(int fps)
```

### Parameters

fps [int](#)

## SETFRAME(int)

```
public void SETFRAME(int image_index)
```

## Parameters

image\_index [int](#)

## SETFRAME(string, int)

```
public void SETFRAME(string event_name, int frame_index)
```

## Parameters

event\_name [string](#)

frame\_index [int](#)

## SETFRAMENAME(string)

```
public void SETFRAMENAME(string frame_name)
```

## Parameters

frame\_name [string](#)

## SETOPACITY(int)

```
public void SETOPACITY(int opacity)
```

## Parameters

opacity [int](#)

## SETPOSITION(int, int)

```
public void SETPOSITION(int x, int y)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

## SETPRIORITY(int)

```
public void SETPRIORITY(int priority)
```

## Parameters

priority [int](#)

## SHOW()

```
public void SHOW()
```

## STOP(bool)

```
public void STOP(bool emit_on_finished = true)
```

## Parameters

emit\_on\_finished [bool](#)

# Class APPLICATION

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class APPLICATION : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← APPLICATION

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### AUTHOR

```
public string AUTHOR { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### BLOOMOO\_VERSION

```
public string BLOOMOO_VERSION { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## CREATIONTIME

```
public string CREATIONTIME { init; }
```

Property Value

[string](#)

## EPISODES

```
public string EPISODES { init; }
```

Property Value

[string](#)

## LASTMODIFYTIME

```
public string LASTMODIFYTIME { init; }
```

Property Value

[string](#)

## PATH

```
public string PATH { init; }
```

Property Value

[string](#)

## STARTWITH



```
public string STARTWITH { init; }
```

Property Value

[string](#)

## VERSION

```
public string VERSION { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### EXIT()

```
public void EXIT()
```

### GETLANGUAGE()

```
public string GETLANGUAGE()
```

Returns

[string](#)

### RUN(string, string, params variable[])

```
public variable? RUN(string object_name, string method_name, params  
variable[] arguments)
```

## Parameters

`object_name` [string](#)

`method_name` [string](#)

`arguments` [variable\[\]](#)

## Returns

[variable](#)

# RUNENV(string, string)

```
public variable? RUNENV(string scene_name, string beh_name)
```

## Parameters

`scene_name` [string](#)

`beh_name` [string](#)

## Returns

[variable](#)

# SETLANGUAGE(string)

```
public void SETLANGUAGE(string lang_id)
```

## Parameters

`lang_id` [string](#)

# Class ARRAY

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class ARRAY : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← ARRAY

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### ADD()

```
public void ADD()
```

### ADDAT(int, variable)

```
public void ADDAT(int index, variable summand)
```

## Parameters

index [int](#) 

summand [variable](#)

## CHANGEAT(int, variable)

```
public void CHANGEAT(int index, variable value)
```

### Parameters

index [int](#)

value [variable](#)

## CLAMPAT(int, variable, variable)

```
public void CLAMPAT(int index, variable min, variable max)
```

### Parameters

index [int](#)

min [variable](#)

max [variable](#)

## CONTAINS(variable)

```
public void CONTAINS(variable value)
```

### Parameters

value [variable](#)

## COPYTO()

```
public void COPYTO()
```

## FIND()

```
public void FIND()
```

## GET(int)

```
public void GET(int index)
```

### Parameters

index [int](#)

## GETSIZE()

```
public void GETSIZE()
```

## GETSUMVALUE()

```
public void GETSUMVALUE()
```

## INSERTAT(int, variable)

```
public void INSERTAT(int index, variable value)
```

### Parameters

index [int](#)

value [variable](#)

## LOAD()

```
public void LOAD()
```

## LOADINI()

```
public void LOADINI()
```

## MODAT()

```
public void MODAT()
```

## MULAT()

```
public void MULAT()
```

## REMOVE()

```
public void REMOVE()
```

## REMOVEALL()

```
public void REMOVEALL()
```

## REMOVEAT()

```
public void REMOVEAT()
```

## REVERSEFIND()

```
public void REVERSEFIND()
```

## SAVE()

```
public void SAVE()
```

## SAVEINI()

```
public void SAVEINI()
```

## SUB()

```
public void SUB()
```

## SUBAT()

```
public void SUBAT()
```

## SUM()

```
public void SUM()
```

# Class BEHAVIOUR

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class BEHAVIOUR : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← BEHAVIOUR

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### CODE

```
public string CODE { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### CONDITION

```
public string CONDITION { init; }
```

Property Value

[string](#) 



# Methods

## RUN(params variable[])

```
public variable? RUN(params variable[] arguments)
```

### Parameters

arguments [variable\[\]](#)

### Returns

[variable](#)

## RUNC(params variable[])

```
public variable? RUNC(params variable[] arguments)
```

### Parameters

arguments [variable\[\]](#)

### Returns

[variable](#)

## RUNLOOPED(int, int, int)

```
public void RUNLOOPED(int start, int range_size, int step = 1)
```

### Parameters

start [int](#)

range\_size [int](#)

step [int](#)



# Class BOOL

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll








Boolean value.

```
public class BOOL : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← BOOL

## Inherited Members

[OBJECT.DESRIPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### TOINI

```
public bool TOINI { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

### VALUE

```
public bool VALUE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### SET(bool)

Sets the value of the object to **value**.

```
public void SET(bool value)
```

#### Parameters

**value** [bool](#)

New value for the object.

### SWITCH(bool, bool)

Switches the value of the object between **TRUE** and **FALSE**.

```
public void SWITCH(bool _unused1, bool _unused2)
```

#### Parameters

**\_unused1** [bool](#)

Unused.

**\_unused2** [bool](#)

Unused.

# Class BUTTON

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll








An interactable area which reacts to mouse cursor being hovered over it and clicking it.

```
public class BUTTON : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← BUTTON

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### DRAGGABLE

A value specifying if the object should support dragging.

```
public bool DRAGGABLE { init; }
```

### Property Value

[bool](#) 

### ENABLE

A value specifying if the object should be activated by default.

```
public bool ENABLE { init; }
```

## Property Value

[bool](#)

## Remarks

A disabled button hides associated objects supplied using the [GFXSTANDARD](#), [GFXONMOVE](#) and [GFXONCLICK](#) properties.

## GFXONCLICK

The name of an [ANIMO](#) or [IMAGE](#) object to be shown when the mouse button is being pressed over the button.

```
public string? GFXONCLICK { init; }
```

## Property Value

[string](#)

## Remarks

This property is overridden by the [RECT](#) property.

## GFXONMOVE

The name of an [ANIMO](#) or [IMAGE](#) object to be shown when the mouse cursor is being hovered over the button.

```
public string? GFXONMOVE { init; }
```

## Property Value

[string](#)

## Remarks

This property is overridden by the [RECT](#) property.

## GFXSTANDARD

The name of an [ANIMO](#) or [IMAGE](#) object to be shown when the button is neither pressed nor hovered upon.

```
public string GFXSTANDARD { init; }
```

## Property Value

[string](#)

## Remarks

This property is overridden by the [RECT](#) property.

## RECT

A literal rect described by four coordinates or a reference being the name of a graphical object to base the rect on, capturing its current state.

```
public rect RECT { init; }
```

## Property Value

[rect](#)

## Remarks

This property overrides the [GFXSTANDARD](#), [GFXONMOVE](#) and [GFXONCLICK](#) properties. If a reference is used, the rect only reflects the state of the referenced object at the time of the method call. For example changing the referenced animation frame does not result in the interactive area of the button being resized/moved.

## SNDONMOVE

The name of a [SOUND](#) object to be played when mouse cursor hovers over the button.

```
public string SNDONMOVE { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### DISABLE()

```
public void DISABLE()
```

### DISABLEBUTVISIBLE()

```
public void DISABLEBUTVISIBLE()
```

### ENABLE()

```
public void ENABLE()
```

### GETSTD()

```
public string GETSTD()
```

Returns

[string](#)

### SETONCLICK(string)



```
public void SETONCLICK(string object_name)
```

Parameters

object\_name [string](#)

## SETONMOVE(string)

```
public void SETONMOVE(string object_name)
```

Parameters

object\_name [string](#)

## SETPRIORITY(int)

```
public void SETPRIORITY(int priority)
```

Parameters

priority [int](#)

## SETRECT(rect)

Sets the interactive area of the button to the given **rect**.

```
public void SETRECT(rect rect)
```

Parameters

rect [rect](#)

A literal rect described by four coordinates or a reference being the name of a graphical object to base the rect on, capturing its current state.

## Remarks

Calling this method does not make the button visible or enabled. Setting a rect makes the [GFXSTANDARD](#), [GFXONMOVE](#) and [GFXONCLICK](#) properties as well as any further calls to the [SETSTD\(string\)](#), [SETONMOVE\(string\)](#) and [SETONCLICK\(string\)](#) methods to be ignored. If a reference is used, the rect only reflects the state of the referenced object at the time of the method call. For example changing the referenced animation frame does not result in the interactive area of the button being resized/moved.

## SETSTD(string)

```
public void SETSTD(string object_name)
```

## Parameters

object\_name [string](#) 

# Class CANVAS\_OBSERVER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class CANVAS_OBSERVER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← CANVAS\_OBSERVER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### ADD()

```
public void ADD()
```

### ENABLENOTIFY()

```
public void ENABLENOTIFY()
```

### GETGRAPHICSAT(int, int)

```
public string? GETGRAPHICSAT(int x_position, int y_position)
```

## Parameters

`x_position` [int](#)

`y_position` [int](#)

Returns

[string](#)

## GETGRAPHICSAT(int, int, bool, int, int, bool)

```
public string? GETGRAPHICSAT(int x_position, int y_position, bool _unknown, int min_priority, int max_priority, bool pixel_perfect)
```

Parameters

`x_position` [int](#)

`y_position` [int](#)

`_unknown` [bool](#)

`min_priority` [int](#)

`max_priority` [int](#)

`pixel_perfect` [bool](#)

Returns

[string](#)

## MOVEBKG(int, int)

```
public void MOVEBKG(int x_offset, int y_offset)
```

Parameters

`x_offset` [int](#)

y\_offset [int](#)

## PASTE()

```
public void PASTE()
```

## REDRAW()

```
public void REDRAW()
```

## REFRESH()

```
public void REFRESH()
```

## REMOVE()

```
public void REMOVE()
```

## SAVE(string)

```
public void SAVE(string filename)
```

## Parameters

filename [string](#)

## SETBACKGROUND(string)

```
public void SETBACKGROUND(string object_name_or_filename)
```

## Parameters

object\_name\_or\_filename [string](#)

## SETBKGPPOS(int, int)

```
public void SETBKGPPOS(int x, int y)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

# Class CLASS

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class CLASS : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← CLASS

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### BASE

```
public string BASE { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### DEF

```
public string DEF { init; }
```

Property Value

[string](#) 

# Methods

## NEW(string, params variable[])

```
public void NEW(string object_name, params variable[] arguments)
```

### Parameters

object\_name [string](#)

arguments [variable\[\]](#)



# Class CNVLOADER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class CNVLOADER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← CNVLOADER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### LOAD()

```
public void LOAD()
```

### RELEASE()

```
public void RELEASE()
```

# Class COMPLEXCONDITION

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class COMPLEXCONDITION : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← COMPLEXCONDITION

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### CONDITION1

```
public string CONDITION1 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### CONDITION2

```
public string CONDITION2 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

# OPERATOR

```
public complex_operator OPERATOR { init; }
```

Property Value

[complex\\_operator](#)

## Methods

### BREAK(bool)

```
public void BREAK(bool _)
```

Parameters

\_ [bool](#)

### CHECK(bool)

```
public bool CHECK(bool _)
```

Parameters

\_ [bool](#)

Returns

[bool](#)

### ONE\_BREAK(bool)

```
public void ONE_BREAK(bool _)
```

# Parameters

— [bool](#)

# Class CONDITION

Namespace: [PIKLib](#)








Assembly: PIKLib.dll

```
public class CONDITION : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← CONDITION

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### OPERAND1

```
public string OPERAND1 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### OPERAND2

```
public string OPERAND2 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

# OPERATOR

```
public condition_operator OPERATOR { init; }
```

Property Value

[condition\\_operator](#)

## Methods

### BREAK(bool)

```
public void BREAK(bool _)
```

Parameters

– [bool](#)

### CHECK(bool)

```
public bool CHECK(bool _)
```

Parameters

– [bool](#)

Returns

[bool](#)

### ONE\_BREAK(bool)

```
public void ONE_BREAK(bool _)
```

# Parameters

— [bool](#)

# Class DATABASE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class DATABASE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← DATABASE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### MODEL

```
public string MODEL { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## Methods

### ADD(string)

```
public void ADD(string object_name)
```

Parameters



object\_name [string](#)

## FIND(string, variable, int)

```
public int FIND(string column_name, variable value, int start_row_index)
```

### Parameters

column\_name [string](#)

value [variable](#)

start\_row\_index [int](#)

### Returns

[int](#)

## GETCURSORPOS()

```
public int GETCURSORPOS()
```

### Returns

[int](#)

## GETROWSNO()

```
public int GETROWSNO()
```

### Returns

[int](#)

## LOAD(string)

```
public void LOAD(string filename)
```

### Parameters

filename [string](#)

## NEXT()

```
public void NEXT()
```

## REMOVEALL()

```
public void REMOVEALL()
```

## SAVE(string)

```
public void SAVE(string filename)
```

### Parameters

filename [string](#)

## SELECT(int)

```
public void SELECT(int row_index)
```

### Parameters

row\_index [int](#)

# Class DOUBLE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class DOUBLE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← DOUBLE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### TOINI

```
public bool TOINI { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

### VALUE

```
public double VALUE { init; }
```

Property Value

[double](#) 

# Methods

## ADD(double)

```
public double ADD(double summand)
```

### Parameters

summand [double](#)

### Returns

[double](#)

## ARCTAN(double)

```
public double ARCTAN(double degrees)
```

### Parameters

degrees [double](#)

### Returns

[double](#)

## ARCTANEX(double, double, int)

```
public double ARCTANEX(double y, double x, int summand = 0)
```

### Parameters

y [double](#)

x [double](#)

summand [int](#)

Returns

[double](#)

## CLAMP(double, double)

```
public double CLAMP(double min, double max)
```

Parameters

min [double](#)

max [double](#)

Returns

[double](#)

## COSINUS(double)

```
public double COSINUS(double degrees)
```

Parameters

degrees [double](#)

Returns

[double](#)

## DIV(double)

```
public void DIV(double divisor)
```

## Parameters

**divisor** [double](#)

## LENGTH(double, double)

```
public double LENGTH(double horizontal_distance, double vertical_distance)
```

## Parameters

**horizontal\_distance** [double](#)

**vertical\_distance** [double](#)

## Returns

[double](#)

## MAXA(params double[])

```
public double MAXA(params double[] values)
```

## Parameters

**values** [double](#)[]

## Returns

[double](#)

## MINA(params double[])

```
public double MINA(params double[] values)
```

## Parameters

values [double](#)[]

Returns

[double](#)

## MUL(double)

```
public void MUL(double multiplier)
```

Parameters

multiplier [double](#)

## SET(double)

```
public void SET(double value)
```

Parameters

value [double](#)

## SINUS(double)

```
public double SINUS(double degrees)
```

Parameters

degrees [double](#)

Returns

[double](#)

## SQRT()

```
public double SQRT()
```

Returns

[double](#)

## SUB(double)

```
public double SUB(double subtrahend)
```

Parameters

subtrahend [double](#)

Returns

[double](#)



# Class EPISODE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class EPISODE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← EPISODE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### AUTHOR

```
public string AUTHOR { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### CREATIONTIME

```
public string CREATIONTIME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## LASTMODIFYTIME

```
public string LASTMODIFYTIME { init; }
```

Property Value

[string](#)

## PATH

```
public string PATH { init; }
```

Property Value

[string](#)

## SCENES

```
public string[] SCENES { init; }
```

Property Value

[string](#)[]

## STARTWITH

```
public string STARTWITH { init; }
```

Property Value

[string](#)

## VERSION

```
public string VERSION { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### BACK()

```
public void BACK()
```

### GETCURRENTSCENE()

```
public string GETCURRENTSCENE()
```

Returns

[string](#)

### GETLATESTSCENE()

```
public string GETLATESTSCENE()
```

Returns

[string](#)

### GOTO(string)

```
public void GOTO(string scene_name)
```

## Parameters

scene\_name [string](#)

# Class EXPRESSION

Namespace: [PIKLib](#)








Assembly: PIKLib.dll

```
public class EXPRESSION : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← EXPRESSION

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### OPERAND1

```
public string OPERAND1 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### OPERAND2

```
public string OPERAND2 { init; }
```

Property Value

[string](#) 

# OPERATOR

```
public expression_operator OPERATOR { init; }
```

Property Value

[expression\\_operator](#)

# Class FILTER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class FILTER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← FILTER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### ACTION

```
public string ACTION { init; }
```

### Property Value

[string](#) 

# Class FONT

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class FONT : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← FONT

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### DEF\_family\_style\_size

```
public string DEF_family_style_size { init; }
```

## Property Value

[string](#) 



# Class GROUP

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class GROUP : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← GROUP

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### ADD(string)

```
public void ADD(string object_name)
```

#### Parameters

**object\_name** [string](#) 

### ADDCLONES()

```
public void ADDCLONES()
```

### GETSIZE()

```
public void GETSIZE()
```

## NEXT()

```
public void NEXT()
```

## PREV()

```
public void PREV()
```

## REMOVE(string)

```
public void REMOVE(string object_name)
```

## Parameters

object\_name [string](#) 

## REMOVEALL()

```
public void REMOVEALL()
```

## RESETMARKER()

```
public void RESETMARKER()
```

## SETMARKERPOS(int)

```
public void SETMARKERPOS(int index)
```

## Parameters

index [int](#)

# Class IMAGE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class IMAGE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← IMAGE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### MONITORCOLLISION

```
public bool MONITORCOLLISION { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

# MONITORCOLLISIONALPHA

```
public bool MONITORCOLLISIONALPHA { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# PRELOAD

```
public bool PRELOAD { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# PRIORITY

```
public int PRIORITY { init; }
```

Property Value

[int](#)

# RELEASE

```
public bool RELEASE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# TOCANVAS

```
public bool TOCANVAS { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## VISIBLE

```
public bool VISIBLE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### GETALPHA()

```
public void GETALPHA()
```

### GETHEIGHT()

```
public void GETHEIGHT()
```

### GETPIXEL()

```
public void GETPIXEL()
```

### GETPOSITIONX()

```
public void GETPOSITIONX()
```

## GETPOSITIONY()

```
public void GETPOSITIONY()
```

## GETWIDTH()

```
public void GETWIDTH()
```

## HIDE()

```
public void HIDE()
```

## INVALIDATE()

```
public void INVALIDATE()
```

## ISVISIBLE()

```
public void ISVISIBLE()
```

## LOAD()

```
public void LOAD()
```

## MERGEALPHA(int, int, string)

```
public void MERGEALPHA(int x_offset, int y_offset, string object_name)
```

## Parameters

x\_offset [int](#)

y\_offset [int](#)

object\_name [string](#)

## MOVE(int, int)

```
public void MOVE(int x_offset, int y_offset)
```

## Parameters

x\_offset [int](#)

y\_offset [int](#)

## SETASBUTTON()

```
public void SETASBUTTON()
```

## SETCLIPPING(int, int, int, int)

```
public void SETCLIPPING(int left_x, int top_y, int _width, int _height)
```

## Parameters

left\_x [int](#)

top\_y [int](#)

\_width [int](#)



`_height` [int](#)

## SETOPACITY()

```
public void SETOPACITY()
```

## SETPOSITION(int, int)

```
public void SETPOSITION(int x, int y)
```

### Parameters

`x` [int](#)

`y` [int](#)

## SETPRIORITY()

```
public void SETPRIORITY()
```

## SHOW()

```
public void SHOW()
```

# Class INTEGER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class INTEGER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← INTEGER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### TOINI

```
public bool TOINI { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

### VALUE

```
public int VALUE { init; }
```

Property Value

[int](#) 

# VARTYPE

```
public string VARTYPE { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### ABS(int)

Sets the modulus of **value** as the value of the object.

```
public int ABS(int value)
```

Parameters

**value** [int](#)

The value of which modulus is to be set as the value of the object.

Returns

[int](#)

### ADD(int)

```
public int ADD(int summand)
```

Parameters

**summand** [int](#)

Returns

[int](#)

## AND(int)

```
public int AND(int operand)
```

### Parameters

operand [int](#)

### Returns

[int](#)

## CLAMP(int, int)

```
public int CLAMP(int min, int max)
```

### Parameters

min [int](#)

max [int](#)

### Returns

[int](#)

## DEC()

```
public void DEC()
```

## DIV(int)

```
public void DIV(int divisor)
```

## Parameters

**divisor** [int](#)

## INC()

```
public void INC()
```

## LENGTH(int, int)

```
public int LENGTH(int horizontal_distance, int vertical_distance)
```

## Parameters

**horizontal\_distance** [int](#)

**vertical\_distance** [int](#)

## Returns

[int](#)

## MOD(int)

```
public void MOD(int divisor)
```

## Parameters

**divisor** [int](#)

## MUL(int)

```
public void MUL(int multiplier)
```

## Parameters

`multiplier` [int](#)

## OR(int)

```
public int OR(int operand)
```

## Parameters

`operand` [int](#)

## Returns

[int](#)

## RANDOM(int)

```
public int RANDOM(int max_exclusive)
```

## Parameters

`max_exclusive` [int](#)

## Returns

[int](#)

## RANDOM(int, int)

```
public int RANDOM(int summand, int max_exclusive)
```

## Parameters

`summand` [int](#)

`max_exclusive` [int](#)

Returns

[int](#)

## RESETINI()

```
public void RESETINI()
```

## SET(int)

```
public void SET(int value)
```

Parameters

`value` [int](#)

## SUB(int)

```
public int SUB(int subtrahend)
```

Parameters

`subtrahend` [int](#)

Returns

[int](#)

## SWITCH(int, int)

```
public void SWITCH(int value1, int value2)
```

## Parameters

value1 [int](#)

value2 [int](#)



# Class KEYBOARD

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class KEYBOARD : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← KEYBOARD

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### DISABLE()

```
public void DISABLE()
```

### ENABLE()

```
public void ENABLE()
```

### GETLATESTKEY()

```
public void GETLATESTKEY()
```

## ISENABLED()

```
public bool ISENABLED()
```

Returns

[bool](#)

## ISKEYDOWN()

```
public bool ISKEYDOWN()
```

Returns

[bool](#)

## SETAUTOREPEAT()

```
public void SETAUTOREPEAT()
```

# Class MOUSE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class MOUSE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← MOUSE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### RAW

```
public int? RAW { init; }
```

Property Value

[int](#) ?

## Methods

### DISABLE()

```
public void DISABLE()
```

## DISABLESIGNAL()

```
public void DISABLESIGNAL()
```

## ENABLE()

```
public void ENABLE()
```

## ENABLESIGNAL()

```
public void ENABLESIGNAL()
```

## GETPOSX()

```
public int GETPOSX()
```

Returns

[int](#)

## GETPOSY()

```
public int GETPOSY()
```

Returns

[int](#)

## HIDE()

```
public void HIDE()
```

## ISLBUTTONDOWN()

```
public bool ISLBUTTONDOWN()
```

Returns

[bool](#)

## SET()

```
public void SET()
```

## SETCLIPRECT()

```
public void SETCLIPRECT()
```

## SETPOSITION(int, int)

```
public void SETPOSITION(int x, int y)
```

Parameters

x [int](#)

y [int](#)

## SHOW()

```
public void SHOW()
```

# Class MULTIARRAY

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class MULTIARRAY : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← MULTIARRAY

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### DIMENSIONS

```
public int DIMENSIONS { init; }
```

Property Value

[int](#) 

## Methods

### GET(params int[])

```
public variable? GET(params int[] indices)
```

Parameters

indices [int](#)[]

Returns

[variable](#)

## SET(variable, params int[])

```
public void SET(variable value, params int[] indices)
```

Parameters

value [variable](#)

indices [int](#)[]

# Class MUSIC

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class MUSIC : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← MUSIC

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## Methods

### PLAY()

```
public void PLAY()
```



# Class PATTERN

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class PATTERN : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← PATTERN

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### GRIDX

```
public int GRIDX { init; }
```

Property Value

[int](#) 

### GRIDY

```
public int GRIDY { init; }
```

Property Value

[int](#) 

## HEIGHT

```
public int HEIGHT { init; }
```

Property Value

[int](#)

## LAYERS

```
public int LAYERS { init; }
```

Property Value

[int](#)

## PRIORITY

```
public int PRIORITY { init; }
```

Property Value

[int](#)

## TOCANVAS

```
public bool TOCANVAS { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## VISIBLE

```
public bool VISIBLE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## WIDTH

```
public int WIDTH { init; }
```

Property Value

[int](#)

## Methods

### ADD(string, int, int, string, int)

```
public void ADD(string _, int x, int y, string object_name, int _2)
```

Parameters

\_ [string](#)

x [int](#)

y [int](#)

object\_name [string](#)

\_2 [int](#)

### GETGRAPHICSAT(int, int, bool, bool, int)

```
public string GETGRAPHICSAT(int x, int y, bool _, bool _2, int _3)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

\_ [bool](#)

\_2 [bool](#)

\_3 [int](#)

## Returns

[string](#)

## MOVE(int, int)

```
public void MOVE(int x, int y)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

# Class RAND

Namespace: [PIKLib](#)








Assembly: PIKLib.dll

```
public class RAND : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← RAND

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### GET(int)

```
public int GET(int max_exclusive)
```

#### Parameters

**max\_exclusive** [int](#) 

#### Returns

[int](#) 

### GET(int, int)

```
public int GET(int summand, int max_exclusive)
```

## Parameters

summand [int](#)

max\_exclusive [int](#)

## Returns

[int](#)

## GETPLENTY(string, int, int, int, bool)

```
public void GETPLENTY(string arr_name, int _, int _2, int _3, bool _4)
```

## Parameters

arr\_name [string](#)

\_ [int](#)

\_2 [int](#)

\_3 [int](#)

\_4 [bool](#)

# Class SCENE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class SCENE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← SCENE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### AUTHOR

```
public string AUTHOR { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### BACKGROUND

```
public string BACKGROUND { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## CREATIONTIME

```
public string CREATIONTIME { init; }
```

Property Value

[string](#)

## DLLS

```
public string[] DLLS { init; }
```

Property Value

[string](#)[]

## LASTMODIFYTIME

```
public string LASTMODIFYTIME { init; }
```

Property Value

[string](#)

## MUSIC

```
public string MUSIC { init; }
```

Property Value

[string](#)

## PATH



```
public string PATH { init; }
```

Property Value

[string](#)

## VERSION

```
public string VERSION { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### GETMAXHSPRIORITY()

```
public void GETMAXHSPRIORITY()
```

### GETMINHSPRIORITY()

```
public void GETMINHSPRIORITY()
```

### GETPLAYINGANIMO()

```
public void GETPLAYINGANIMO()
```

### GETPLAYINGSEQ()

```
public void GETPLAYINGSEQ()
```

## PAUSE()

```
public void PAUSE()
```

## REMOVECLONES()

```
public void REMOVECLONES()
```

## RESUME()

```
public void RESUME()
```

## RUN(string, string, params variable[])

```
public variable? RUN(string object_name, string method_name, params  
variable[] arguments)
```

### Parameters

object\_name [string](#) 

method\_name [string](#) 

arguments [variable\[\]](#)

### Returns

[variable](#)

## RUNCLONES()

```
public void RUNCLONES()
```

## SETMAXHSPRIORITY()

```
public void SETMAXHSPRIORITY()
```

## SETMINHSPRIORITY()

```
public void SETMINHSPRIORITY()
```

## SETMUSICVOLUME(int)

```
public void SETMUSICVOLUME(int volume)
```

### Parameters

volume [int](#)

## STARTMUSIC()

```
public void STARTMUSIC()
```

## STOPMUSIC()

```
public void STOPMUSIC()
```

# Class SEQUENCE

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class SEQUENCE : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← SEQUENCE

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## Methods

### GETEVENTNAME()

```
public string GETEVENTNAME()
```

Returns

[string](#)

## HIDE()

```
public void HIDE()
```

## ISPLAYING()

```
public bool ISPLAYING()
```

Returns

[bool](#)

## PAUSE()

```
public void PAUSE()
```

## PLAY(string)

```
public void PLAY(string parameter)
```

Parameters

parameter [string](#)

## RESUME()

```
public void RESUME()
```

# STOP(bool)

```
public void STOP(bool emit_on_finished = true)
```

## Parameters

emit\_on\_finished [bool](#)

# Class SOUND

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class SOUND : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← SOUND

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### FLUSHAFTERPLAYED

```
public bool FLUSHAFTERPLAYED { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

## PRELOAD

```
public bool PRELOAD { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## RELEASE

```
public bool RELEASE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### ISPLAYING()

```
public bool ISPLAYING()
```

Returns

[bool](#)

### LOAD(string)

```
public void LOAD(string filename)
```

Parameters

filename [string](#)



## PAUSE()

```
public void PAUSE()
```

## PLAY()

```
public void PLAY()
```

## RESUME()

```
public void RESUME()
```

## SETVOLUME(int)

```
public void SETVOLUME(int volume)
```

## Parameters

volume [int](#)

## STOP()

```
public void STOP()
```

# Class STATICFILTER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class STATICFILTER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← STATICFILTER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### ACTION

```
public string ACTION { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## Methods

### LINK(string)

```
public void LINK(string graphics_name)
```

Parameters

graphics\_name [string](#)

## SETPROPERTY(string, variable)

```
public void SETPROPERTY(string key, variable value)
```

### Parameters

key [string](#)

value [variable](#)

## UNLINK(string)

```
public void UNLINK(string graphics_name)
```

### Parameters

graphics\_name [string](#)

# Class STRING

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class STRING : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← STRING

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### TOINI

```
public bool TOINI { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

### VALUE

```
public string VALUE { init; }
```

Property Value

[string](#) 

# Methods

## ADD(string)

```
public string ADD(string suffix)
```

### Parameters

suffix [string](#)

### Returns

[string](#)

## COPYFILE(string, string)

```
public bool COPYFILE(string filename, string copied_filename)
```

### Parameters

filename [string](#)

copied\_filename [string](#)

### Returns

[bool](#)

## CUT(int, int)

```
public void CUT(int index, int length)
```

### Parameters

index [int](#)

length [int](#)

## FIND(string, int)

```
public int FIND(string needle, int start_index = 0)
```

### Parameters

needle [string](#)

start\_index [int](#)

### Returns

[int](#)

## GET(int)

```
public string GET(int start_index)
```

### Parameters

start\_index [int](#)

### Returns

[string](#)

## GET(int, int)

```
public string GET(int start_index, int length)
```

### Parameters

start\_index [int](#)

length [int](#)

Returns

[string](#)

## LENGTH()

```
public int LENGTH()
```

Returns


[int](#)

## REPLACE(string, string)

```
public void REPLACE(string search, string replace)
```

Parameters

search [string](#)

replace [string](#)

## REPLACEAT(int, string)

```
public void REPLACEAT(int index, string replace)
```

Parameters

index [int](#)

replace [string](#)

## RESETINI()

```
public void RESETINI()
```

## SET(string)

```
public void SET(string value)
```

### Parameters

value [string](#)

## SUB(int, int)

```
public void SUB(int index, int length)
```

### Parameters

index [int](#)

length [int](#)

## UPPER()

```
public void UPPER()
```



# Class STRUCT

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class STRUCT : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← STRUCT

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FIELDS

```
public (string, string)[] FIELDS { init; }
```

Property Value

([string](#) , [string](#) )[]

## Methods

### GETFIELD(string)

```
public variable GETFIELD(string field_name)
```

Parameters

field\_name [string](#)

Returns

[variable](#)

## SET(string)

```
public void SET(string struct_name)
```

Parameters

struct\_name [string](#)

## SETFIELD(string, variable)

```
public void SETFIELD(string field_name, variable value)
```

Parameters

field\_name [string](#)

value [variable](#)

# Class SYSTEM

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class SYSTEM : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← SYSTEM

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Methods

### GETDATE()

```
public string GETDATE()
```

Returns

[string](#) 

### GETMHZ()

```
public int GETMHZ()
```

Returns

[int](#) 

## GETMINUTES()

```
public int GETMINUTES()
```

Returns

[int](#)

## GETSECONDS()

```
public int GETSECONDS()
```

Returns

[int](#)

## GETSYSTEMTIME()

```
public int GETSYSTEMTIME()
```

Returns

[int](#)

# Class TEXT

Namespace: [PIKLib](#)








Assembly: PIKLib.dll

```
public class TEXT : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← TEXT

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FONT

```
public string FONT { init; }
```

Property Value

[string](#) 

### HJUSTIFY

```
public bool HJUSTIFY { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

# HYPERTEXT

```
public bool HYPERTEXT { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# MONITORCOLLISION

```
public bool MONITORCOLLISION { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# MONITORCOLLISIONALPHA

```
public bool MONITORCOLLISIONALPHA { init; }
```

Property Value

[bool](#)

# RECT

```
public rect RECT { init; }
```

Property Value

[rect](#)

# TEXT□

```
public string TEXT { init; }
```

Property Value

[string](#)

## TOCANVAS

```
public bool TOCANVAS { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## VISIBLE

```
public bool VISIBLE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## VJUSTIFY

```
public bool VJUSTIFY { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### HIDE()

```
public void HIDE()
```

## SETCOLOR()

```
public void SETCOLOR()
```

## SETJUSTIFY()

```
public void SETJUSTIFY()
```

## SETPOSITION()

```
public void SETPOSITION()
```

## SETTEXT(string)

```
public void SETTEXT(string text)
```

## Parameters

text [string](#)

## SHOW()

```
public void SHOW()
```



# Class TIMER

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class TIMER : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← TIMER

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### ELAPSE

```
public int ELAPSE { init; }
```

Property Value

[int](#) 

### ENABLED

```
public bool ENABLED { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

# TICKS

```
public int TICKS { init; }
```

Property Value

[int](#)

## Methods

### DISABLE()

```
public void DISABLE()
```

### ENABLE()

```
public void ENABLE()
```

### GETTICKS()

```
public int GETTICKS()
```

Returns

[int](#)

### RESET()

```
public void RESET()
```

### SET(int)

```
public void SET(int _)
```

Parameters

\_ [int](#)

## SETELAPSE(int)

```
public void SETELAPSE(int _)
```

Parameters

\_ [int](#)

# Class VECTOR

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class VECTOR : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← VECTOR

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### SIZE

```
public int SIZE { init; }
```

Property Value

[int](#) 

### VALUE

```
public double[] VALUE { init; }
```

Property Value

[double](#) []

# Methods

## ADD(string)

```
public void ADD(string summand_name)
```

### Parameters

summand\_name [string](#)

## ASSIGN(params double[])

```
public void ASSIGN(params double[] values)
```

### Parameters

values [double](#)[]

## GET(int)

```
public double GET(int index)
```

### Parameters

index [int](#)

### Returns

[double](#)

## LEN()

```
public double LEN()
```

Returns

[double](#)

## MUL(double)

```
public void MUL(double multiplier)
```

Parameters

multiplier [double](#)

## NORMALIZE()

```
public void NORMALIZE()
```

## REFLECT(string, string)

```
public void REFLECT(string normal_name, string result_name)
```

Parameters

normal\_name [string](#)

result\_name [string](#)

# Class VIRTUALGRAPHICSOBJECT

Namespace: [PIKLib](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public class VIRTUALGRAPHICSOBJECT : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#)  ← VIRTUALGRAPHICSOBJECT

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### ASBUTTON

```
public bool ASBUTTON { init; }
```

Property Value

[bool](#) 

### MASK

```
public string MASK { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## MONITORCOLLISION

```
public bool MONITORCOLLISION { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## MONITORCOLLISIONALPHA

```
public bool MONITORCOLLISIONALPHA { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## PRIORITY

```
public int PRIORITY { init; }
```

Property Value

[int](#)

## SOURCE

```
public string SOURCE { init; }
```

Property Value

[string](#)

## TOCANVAS



```
public bool TOCANVAS { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## VISIBLE

```
public bool VISIBLE { init; }
```

Property Value

[bool](#)

## Methods

### GETHEIGHT()

```
public int GETHEIGHT()
```

Returns

[int](#)

### GETPOSITIONX()

```
public int GETPOSITIONX()
```

Returns

[int](#)

### GETPOSITIONY()

```
public int GETPOSITIONY()
```

Returns

[int](#)

## GETWIDTH()

```
public int GETWIDTH()
```

Returns

[int](#)

## MOVE(int, int)

```
public void MOVE(int x_offset, int y_offset)
```

Parameters

x\_offset [int](#)

y\_offset [int](#)

## SETMASK(string)

```
public void SETMASK(string graphics_name)
```

Parameters

graphics\_name [string](#)

## SETPOSITION(int, int)

```
public void SETPOSITION(int x, int y)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

## SETPRIORITY(int)

```
public void SETPRIORITY(int priority)
```

## Parameters

priority [int](#)

## SETSOURCE(string)

```
public void SETSOURCE(string graphics_name)
```

## Parameters

graphics\_name [string](#)

# Namespace World

## Classes

### [WORLD](#)

3D physics simulation.

# Class WORLD

Namespace: [World](#)

Assembly: World.dll








3D physics simulation.

```
public class WORLD : OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← [OBJECT](#) ← WORLD

## Inherited Members

[OBJECT.DESCRPTION](#) , [OBJECT.TYPE](#) , [OBJECT.ADDBEHAVIOUR\(string, string\)](#) ,  
[OBJECT.CLONE\(int\)](#) , [OBJECT.GETCLONEINDEX\(\)](#) , [OBJECT.GETNAME\(\)](#) ,  
[OBJECT.MSGBOX\(string\)](#) , [OBJECT.REMOVEBEHAVIOUR\(string\)](#) , [OBJECT.RESETCLONES\(\)](#) ,  
[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### FILENAME

```
public string FILENAME { init; }
```

Property Value

[string](#) 

## Methods

### ADDBODY()

```
public void ADDBODY()
```

## ADDFORCE()

```
public void ADDFORCE()
```

## ADDGRAVITYEX()

```
public void ADDGRAVITYEX()
```

## FINDPATH()

```
public void FINDPATH()
```

## FOLLOWPATH()

```
public void FOLLOWPATH()
```

## GETANGLE()

```
public void GETANGLE()
```

## GETBKGPOSX()

```
public void GETBKGPOSX()
```

## GETBKGPOSY()

```
public void GETBKGPOSY()
```

## GETMOVEDISTANCE()

```
public void GETMOVEDISTANCE()
```

## GETPOSITIONX()

```
public void GETPOSITIONX()
```

## GETPOSITIONY()

```
public void GETPOSITIONY()
```

## GETPOSITIONZ()

```
public void GETPOSITIONZ()
```

## GETROTATIONZ()

```
public void GETROTATIONZ()
```

## GETSPEED()

```
public void GETSPEED()
```

## JOIN()

```
public void JOIN()
```

## LINK()

```
public void LINK()
```

## LOAD()

```
public void LOAD()
```

## MOVEOBJECTS()

```
public void MOVEOBJECTS()
```

## REMOVEOBJECT()

```
public void REMOVEOBJECT()
```

## SETACTIVE()

```
public void SETACTIVE()
```

## SETBKGSIZE()

```
public void SETBKGSIZE()
```

## SETBODYDYNAMICS()

```
public void SETBODYDYNAMICS()
```



## SETG()

```
public void SETG()
```

## SETGRAVITY()

```
public void SETGRAVITY()
```

## SETGRAVITYCENTER()

```
public void SETGRAVITYCENTER()
```

## SETLIMIT()

```
public void SETLIMIT()
```

## SETMAXSPEED()

```
public void SETMAXSPEED()
```

## SETMOVEFLAGS()

```
public void SETMOVEFLAGS()
```

## SETPOSITION()

```
public void SETPOSITION()
```

## SETREFOBJECT()

```
public void SETREFOBJECT()
```

## SETVELOCITY()

```
public void SETVELOCITY()
```

## START()

```
public void START()
```

## STOP()

```
public void STOP()
```

## UNLINK()

```
public void UNLINK()
```

# Namespace abstractions

## Classes

[BoolVariable](#)

[DoubleVariable](#)

[IntVariable](#)

[LiteralRect](#)

[OBJECT](#)

[ReferenceRect](#)

[StringVariable](#)

[rect](#)

[variable](#)

## Enums

[anchor](#)

[complex\\_operator](#)

[condition\\_operator](#)

[expression\\_operator](#)

## Delegates

[ParametrizedSignalHandler](#)

Run for parametrized signals.

[SignalHandler](#)

Run for signals.

# Class BoolVariable

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public record BoolVariable : variable, IEquatable<variable>,
    IEquatable<BoolVariable>
```








## Inheritance

[object](#)  ← [variable](#)  ← BoolVariable

## Implements

[IEquatable](#)  <[variable](#)>, [IEquatable](#)  <[BoolVariable](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,  
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

### BoolVariable(bool)

```
public BoolVariable(bool value)
```

## Parameters

value [bool](#) 

## Properties

### value

```
public bool value { get; init; }
```

Property Value

[bool](#) 

# Class DoubleVariable

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public record DoubleVariable : variable, IEquatable<variable>,
    IEquatable<DoubleVariable>
```








## Inheritance

[object](#)  ← [variable](#) ← DoubleVariable

## Implements

[IEquatable](#)  <[variable](#)>, [IEquatable](#)  <[DoubleVariable](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

### DoubleVariable(double)

```
public DoubleVariable(double value)
```

## Parameters

value [double](#) 

## Properties

### value

```
public double value { get; init; }
```

Property Value

[double](#)

# Class IntVariable

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public record IntVariable : variable, IEquatable<variable>, IEquatable<IntVariable>
```








## Inheritance

[object](#)  ← [variable](#)  ← IntVariable

## Implements

[IEquatable](#)  <[variable](#)>, [IEquatable](#)  <[IntVariable](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,  
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

### IntVariable(int)

```
public IntVariable(int value)
```

## Parameters

value [int](#) 

## Properties

### value

```
public int value { get; init; }
```

## Property Value





# Class LiteralRect

Namespace: [abstractions](#)



Assembly: PIKLib.dll

```
public record LiteralRect : rect, IEquatable<rect>, IEquatable<LiteralRect>
```

## Inheritance

[object](#)  ← [rect](#)  ← LiteralRect

## Implements

[IEquatable](#)  <[rect](#)>, [IEquatable](#)  <[LiteralRect](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,  
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

LiteralRect(int, int, int, int)

```
public LiteralRect(int left_x, int top_y, int right_x, int bottom_y)
```

## Parameters

left\_x [int](#) 

top\_y [int](#) 

right\_x [int](#) 

bottom\_y [int](#) 

## Properties

bottom\_y

```
public int bottom_y { get; init; }
```

Property Value

[int](#)

## left\_x

```
public int left_x { get; init; }
```

Property Value

[int](#)

## right\_x

```
public int right_x { get; init; }
```

Property Value

[int](#)

## top\_y

```
public int top_y { get; init; }
```

Property Value

[int](#)

# Class OBJECT

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public abstract class OBJECT
```

## Inheritance

[object](#)  ← OBJECT

## Derived

[INERTIA](#), [MATRIX](#), [ANIMO](#), [APPLICATION](#), [ARRAY](#), [BEHAVIOUR](#), [BOOL](#), [BUTTON](#),  
[CANVAS\\_OBSERVER](#), [CLASS](#), [CNVLOADER](#), [COMPLEXCONDITION](#), [CONDITION](#), [DATABASE](#),  
[DOUBLE](#), [EPISODE](#), [EXPRESSION](#), [FILTER](#), [FONT](#), [GROUP](#), [IMAGE](#), [INTEGER](#), [KEYBOARD](#),  
[MOUSE](#), [MULTIARRAY](#), [MUSIC](#), [PATTERN](#), [RAND](#), [SCENE](#), [SEQUENCE](#), [SOUND](#), [STATICFILTER](#),  
[STRING](#), [STRUCT](#), [SYSTEM](#), [TEXT](#), [TIMER](#), [VECTOR](#), [VIRTUALGRAPHICSOBJECT](#), [WORLD](#)

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Properties

### DESCRIPTION

```
public string DESCRIPTION { init; }
```

### Property Value

[string](#) 

### TYPE

```
public string TYPE { init; }
```

Property Value

[string](#)

## Methods

### ADDBEHAVIOUR(string, string)

```
public void ADDBEHAVIOUR(string signal_name, string code)
```

Parameters

signal\_name [string](#)

code [string](#)

### CLONE(int)

```
public void CLONE(int count = 1)
```

Parameters

count [int](#)

### GETCLONEINDEX()

```
public int GETCLONEINDEX()
```

Returns

[int](#)

### GETNAME()

```
public string GETNAME()
```

Returns

[string](#)

## MSGBOX(string)

```
public void MSGBOX(string message)
```

Parameters

message [string](#)

## REMOVEBEHAVIOUR(string)

```
public void REMOVEBEHAVIOUR(string signal_name)
```

Parameters

signal\_name [string](#)

## RESETCLONES()

```
public void RESETCLONES()
```

# Delegate ParametrizedSignalHandler

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

Run for parametrized signals.

```
public delegate void ParametrizedSignalHandler(string parameter, params  
variable[] arguments)
```

## Parameters

**parameter** [string](#) 

Run for parametrized signals.

**arguments** [variable\[\]](#)

Run for parametrized signals.

# Class ReferenceRect

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public record ReferenceRect : rect, IEquatable<rect>, IEquatable<ReferenceRect>
```








## Inheritance

[object](#)  ← [rect](#)  ← ReferenceRect

## Implements

[IEquatable](#)  <[rect](#)>, [IEquatable](#)  <[ReferenceRect](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,  
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

### ReferenceRect(string)

```
public ReferenceRect(string object_name)
```

## Parameters

*object\_name* [string](#) 

## Properties

### object\_name

```
public string object_name { get; init; }
```

## Property Value





# Delegate SignalHandler

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

Run for signals.

```
public delegate void SignalHandler(params variable[] arguments)
```

## Parameters

arguments [variable\[\]](#)

Run for signals.

# Class StringVariable

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public record StringVariable : variable, IEquatable<variable>,
    IEquatable<StringVariable>
```








## Inheritance

[object](#)  ← [variable](#) ← StringVariable

## Implements

[IEquatable](#)  <[variable](#)>, [IEquatable](#)  <[StringVariable](#)>

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

## Constructors

### StringVariable(string)

```
public StringVariable(string value)
```

## Parameters

value [string](#) 

## Properties

### value

```
public string value { get; init; }
```

Property Value

[string](#)

# Enum anchor

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public enum anchor
```

## Fields

BOTTOM = 8

CENTER = 0

LEFT = 5

LEFTLOWER = 3

LEFTUPPER = 1

RIGHT = 6

RIGHTLOWER = 4

RIGHTUPPER = 2

TOP = 7

# Enum complex\_operator

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public enum complex_operator
```

## Fields

AND = 0

OR = 1

# Enum condition\_operator

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public enum condition_operator
```

## Fields

```
EQUAL = 0
```

```
GREATER = 3
```

```
GREATEREQUAL = 5
```

```
LESS = 2
```

```
LESSEQUAL = 4
```

```
NOTEQUAL = 1
```

# Enum expression\_operator

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public enum expression_operator
```

## Fields

ADD = 0

DIV = 3

MOD = 4

MUL = 2

SUB = 1



# Class rect

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public abstract record rect : IEquatable<rect>
```

## Inheritance

[object](#)  ← rect








## Implements

[IEquatable](#)  <[rect](#)>

## Derived

[LiteralRect](#), [ReferenceRect](#)

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 

# Class variable

Namespace: [abstractions](#)

Assembly: PIKLib.dll

```
public abstract record variable : IEquatable<variable>
```

## Inheritance

[object](#)  ← variable







## Implements

[IEquatable](#)  <[variable](#)>

## Derived

[BoolVariable](#), [DoubleVariable](#), [IntVariable](#), [StringVariable](#)

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,  
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,  
[object.ToString\(\)](#) 