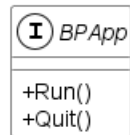
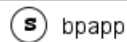


main



implementiert



-laeuft bool
 -rastermass uint16
 -breite uint16
 -hoehe uint16
 -musik klaenge.Klang
 -geraeusche klaenge.Klang
 -billard modelle.MiniBillardSpiel
 -quiz modelle.Quiz
 -spieltisch views_controls.Widget
 -quizfenster views_controls.Widget
 -hilfebox views_controls.Widget
 -neuesSpielButton views_controls.Widget
 -hilfeButton views_controls.Widget
 -quitButton views_controls.Widget
 -hintergrund views_controls.Widget
 -punktezaehler views_controls.Widget
 -restzeit views_controls.Widget
 -bande views_controls.Widget
 -renderer views_controls.FensterZeichner
 -mausSteuerung views_controls.EingabeRoutine
 -regelWaechter hilf.Routine
 +NewBPApp(uint16) «Konstruktor»
 -quizUmschalterFunktion()
 -mausSteuerFunktion(taste uint8, status int8, mausX uint16, mausY uint16)

klaenge



implementiert

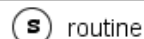


-titel string
 -dauer time.Duration
 -autor string
 -player hilf.Routine
 -play func()
 +MassivePulseSound() «Konstruktor»
 +CoolJazz2641SOUND() «Konstruktor»
 +BillardPubAmbienceSOUND() «Konstruktor»
 +CueHitsBallSound() «Konstruktor»
 +BallHitsBallSound() «Konstruktor»
 +BallInPocketSound() «Konstruktor»
 +BallHitsRailSound() «Konstruktor»
 -assetDateipfad(string)

hilf



implementiert



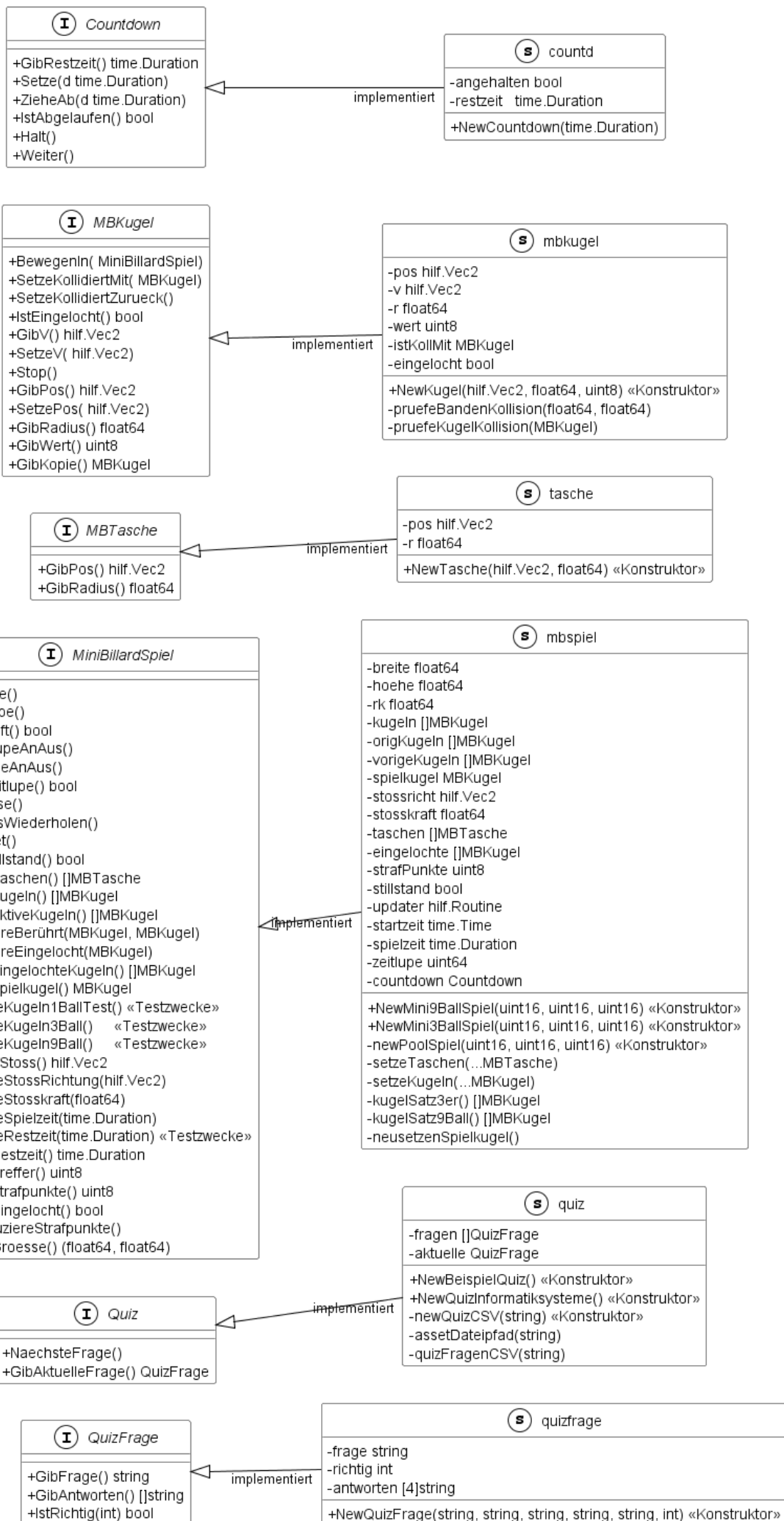
-name string
 -rate uint64
 -verzoegerung time.Duration
 -stop [chan](#) bool
 -frun [func\(\)](#)
 +NewRoutine(string, func()) «Konstruktor»



implementiert

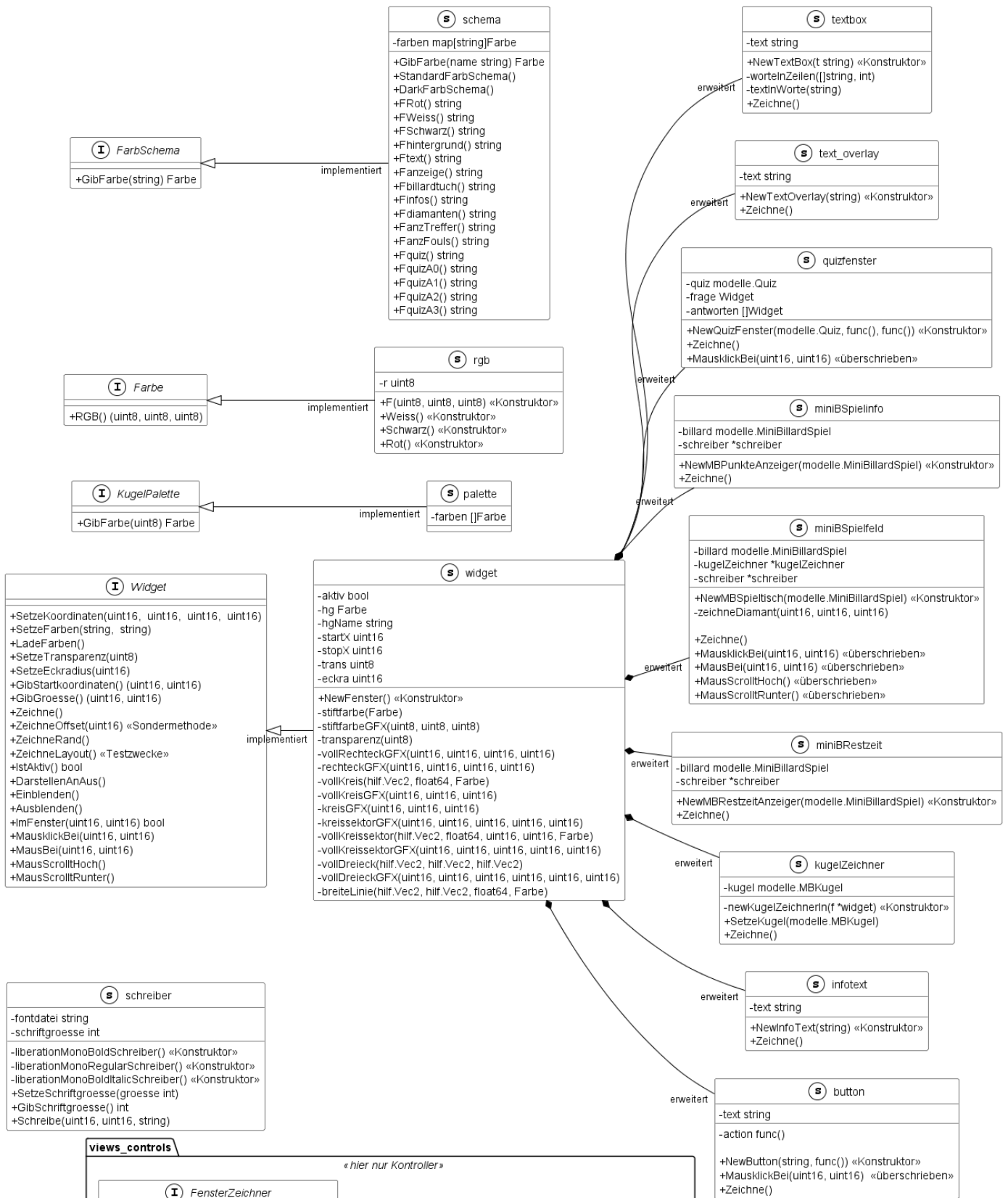


-x float64
 -y float64
 +V2(float64, float64) «Konstruktor»
 +V2null() «Konstruktor»



views_controls

« nur Views und Zeichen-Helfer »



views_controls

« hier nur Controller »

