## Hud

- btnHard : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnSoft : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnWood : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnIron : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnMissions : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnInterns : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnPurgatory : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnShop : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- btnResetData : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartButton
- heavenXPBar : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartComponent
- hellXPBar : com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartComponent
- containerBuildingHud : pixi.core.display.Container
- currentBuildingHud : BuildingHudType
- buildingPosition : pixi.core.math.Point
- isHide : Bool
- instance : Hud

---

- destroy () : Void
- show () : Void
- hide () : Void
- setTextValues (pContainerName : String, pTextName : String, pValue : Float, ?pMax : Float) : Void
- setAllTextValues (value : Float, isLevel : Bool, ?type : com.isartdigital.perle.game.managers.GeneratorType, ?pMax : Float) : Void
- refreshTextValue (pArray : Array<com.isartdigital.perle.game.managers.TotalResourcesEventParam>) : Void
- onClickMission () : Void
- onClickListIntern () : Void
- onClickTribunal () : Void
- onClickShopResource () : Void
- onClickShopCurrencies () : Void
- onClickShop () : Void
- onClickBuilding (pCurrentState : com.isartdigital.perle.game.virtual.VBuildingState, pVBuilding : com.isartdigital.perle.game.virtual.VBuilding, pPos : pixi.core.math.Point) : Void
- onClickResetData () : Void
- setXpGauge (pType : com.isartdigital.perle.game.managers.GeneratorType, pQuantity : Float) : Void
- initGaugesWithSave () : Void
- initGauges () : Void
- addListeners () : Void
- hideBuildingHud () : Void
- showInternEvent (pEvent : js.html.KeyboardEvent) : Void
- openConstruction (pConstruct : com.isartdigital.perle.ui.hud.building.BHConstruction) : Void
- openHarvest (pHarvest : com.isartdigital.perle.ui.hud.building.BHBuilt) : Void
- addComponent (pComponent : com.isartdigital.perle.ui.hud.building.BuildingHud) : Void
- changeBuildingHud (pNewBuildingHud : BuildingHudType, ?pVBuilding : com.isartdigital.perle.game.virtual.VBuilding) : Void
- getInstance () : Hud

## ButtonRegion

- regionType : com.isartdigital.perle.game.managers.Alignment
- worldMapPos : pixi.core.math.Point
- firstCasePos : pixi.core.math.Point

---

## com.isartdigital.utils.ui.Button

## <enum>
## BuildingHudType

CONSTRUCTION
HARVEST
MOVING
NONE
meta

## com.isartdigital.utils.ui.smart.SmartScreen

Package: com.isartdigital.perle.ui.hud