

TimeManager

Package: com.isartdigital.perle.game.managers

onMouseDown (pEvent : Dynamic) : Void

- moveGameContainer (pMouseLocalPos : pixi.core.math.Point) : Void

+ getFromPool (lAssetName : String) : Dynamic

PoolingManager

+ addToPool (pInstance : Dynamic, IAssetName : String) : Void

- createInstance (lAssetName : String) : Dynamic - createToPool (lAssetName : String) : Void

<typedef> TimeQuestDescription

<typedef>
TimeDescriptionTimeQuestDescription<typedef>
InternDescriptionrefTile : Int
progress : Float
end : Floatsteps : Array<Float>
stepIndex : Int
refIntern : Int
progress : Float
end : Float<typedef>
InternDescriptioname : String
isInQuest : Bool
id : Int
refTile : Int
refTile : Int

+ checklfUnlocked (pName : String) : Bool

+ itemUnlocked : Array<String>

emToUnlockArray : Array<Array>