

## PoolingManager - ASSETNAME TO CLASS : Map - INSTANCE TO SPAWN : Map + new () : Void + destroy () : Void - createInstance (IAssetName : String) : Dynamic - createToPool (IAssetName : String) : Void + addToPool (pInstance : Dynamic, IAssetName : String) : Void + getFromPool (IAssetName : String) : Dynamic

<typedef>
TimeDescription

refTile : Int
progress : Float
end : Float

TimeOuestDescription