

## Scenes

+ scenesCtor

+ Scenes()  
+ ~Scenes()  
+ Scenes()  
+ operator=()  
+ InitNbrPlayers()  
+ InitMap()  
+ InitMainMenu()  
+ InitEditorMenu()  
+ InitEditor()  
+ InitGame()  
+ InitGameOver()  
+ InitLoadingScreen()  
+ InitPause()  
+ InitOptions()  
+ switchScene()