

+parentIndex : int

+f : float

+g:float

+h:float

+status: PathStatus

## PathStatus Unchecked, Open, Closed

-m\_tileHeight : float

-m\_tileMap : std::vector<std::vector<EMapValue>>

CSimpleTileMap +CSimpleTileMap() +CSimpleTileMap(mapSize : const int) +~CSimpleTileMap() +RandomMap(targetFloorPercentage : const float, maxTunnelLength : float) +Clear(clearValue : EMapValue) +GetTileMapValue(x : const int, y : const int) : EMapValue +GetTileMapValue(fx : const float, fy : const float) +SetTileMapValue(x : const int, y : const int, v : EMapValue) +Render() +GetMapSize(): int +GetTileIndexForTilePos(tilePos : Vector2Int) : int +GetTileIndexForWorldPos(worldPos : Vector2) : int +GetTilePosForTileIndex(tileIndex: int): Vector2Int +GetTilePosForWorldPos(worldPos : Vector2) : Vector2Int +GetWorldPosForTileIndex(tileIndex : int) : Vector2 +GetWorldPosForTilePos(tilePos : Vector2Int) : Vector2 +lsTileWalkableForWorldPos(worldPos : Vector2) : bool +IsTileWalkableForTilePos(tilePos : Vector2Int) : bool -Create() -GetNeDirection(currentRow: const int, currentColumn: const int, currentDir: int): int -m\_mapSize : int -m\_tileWidth : float