GameManager

- buildingCreator : com.isartdigital.builder.game.sprites.buildings.BuildingCreator
+ screenRect : pixi.core.math.shapes.Rectangle
+ mousePosition : pixi.core.math.Point
+ EVENT_MOUSE_UP : String
- instance : GameManager

- new () : Void
+ destroy () : Void
+ moveParade () : Void
+ moveCitizen () : Void
- doActions (list : Array<com.isartdigital.utils.game.IStateMachine>) : Void
+ gameLoop (pEvent : pixi.interaction.EventTarget) : Void
+ start () : Void
- cb_resourceAll (pData : String) : Void
- cb_createUser (pData : String) : Void
- emitMouseUp (event : js.html.MouseEvent) : Void
- refreshMouseCoordinates (pEvent : js.html.MouseEvent) : Void
+ get_ScreenRect () : pixi.core.math.shapes.Rectangle
+ getInstance () : GameManager

Package: com.isartdigital.builder.game