

GMap
+ globalMap : Map
+ displayTilePositionUnderMouse () : Void + isInsideGrid (pX : Int, pY : Int) : Bool + removeElementsBySizeAndTypeAt (position : pixi.core.math.Point, size : com.isartdigital.builder.game.def.SizeDef, type : String) : Void + addElementsBySizeAt (position : pixi.core.math.Point, size : com.isartdigital.builder.game.def.SizeDef, element : Dynamic) : Void + getElementsBySizeAt (position : pixi.core.math.Point, size : com.isartdigital.builder.game.def.SizeDef) : Array + getElementByTypeInArray (elements : Array<Dynamic>, type : String) : Dynamic + removeElementByTypeAt (position : pixi.core.math.Point, type : String) : Dynamic + addElementAt (position : pixi.core.math.Point, element : Dynamic) : Void + getElementByTypeAt (position : pixi.core.math.Point, type : String) : Dynamic + isElementTypeAt (position : pixi.core.math.Point, type : String) : Dynamic + isPositionExistAt (position : pixi.core.math.Point, map : Map) : Bool

Package: com.isartdigital.builder.game.map

GMapCreator
- isLanternActiveAt (position : pixi.core.math.Point) : Bool + illuminateLanterns () : Void - insertLanternsInto (map : Map) : Void - insertBuildingsInto (map : Map) : Void - insertTilesInto (map : Map) : Void + create () : Void