Main

+ stage : pixi.core.display.Container
+ renderer : pixi.core.renderers.webgl.WebGLRenderer
- assetsLoaded : Bool
- userInfoLoaded : Bool
- increase : Bool
- instance : Main
- configPath : String
- FRAME_PER_SECOND : Int

- callBackUI (pData : Dynamic) : Void
- callBackApi (pData : Dynamic) : Void
- onFacebookLogin () : Void
+ destroy () : Void
- render () : Void
+ resize (?pEvent : pixi.interaction.EventTarget) : Void
- renderLoop () : Void
- gameLoop () : Void
- startGame () : Void
- tryToStartGame () : Void
- onLoadComplete (pLoader : com.isartdigital.utils.loader.GameLoader) : Void
- onLoadProgress (pLoader : com.isartdigital.utils.loader.GameLoader) : Void
- cbOnUserInfosReceipt (pData : String) : Void
- loadUserInfos () : Void
- loadAssets (pLoader : com.isartdigital.utils.loader.GameLoader) : Void
- preloadAssets (pLoader : pixi.loaders.Loader) : Void
- importClasses () : Void
+ getInstance () : Main
- main () : Void

eventemitter3.EventEmitter

Package: com.isartdigital.builder