

<interface> IPoolObject
+ position : pixi.core.math.Point + height : Float + width : Float + y : Float + x : Float
+ init (pDefinition : Dynamic) : Void + remove () : Bool

PoolObject
- objectListLimit : Int - objectMarge : Int - poolList : Map
- new () : Void - addObjectToPoolList (pName : String, pClass : Class) : Void + createPoolList (pClass : Class) : Void + addPool (pObject : Dynamic) : Bool + create (pClass : Class) : Dynamic

Package: com.isartdigital.builder.game.pooling