

GameManager

- parade : com.isartdigital.builder.game.parade.Parade
- clipping : com.isartdigital.builder.game.clipping.Clipping
- buildingCreator : com.isartdigital.builder.game.sprites.buildings.BuildingCreator
- + screenRect : pixi.core.math.shapes.Rectangle
- + mousePosition : pixi.core.math.Point
- + USE_MAP_WITH_OBSTACLE : Bool
- + EVENT_INTERACTION : String
- instance : GameManager

- new () : Void
- + destroy () : Void
- + doActionParade () : Void
- + moveCitizen () : Void
- doActions (list : Array<com.isartdigital.utils.game.IStateMachine>) : Void
- + gameLoop (pEvent : pixi.interaction.EventTarget) : Void
- + start () : Void
- + endParade () : Void
- + continueParade () : Void
- + dontContinueParade () : Void
- + startParade (hardPurchase : Bool) : Void
- cb_resourceAll (pData : String) : Void
- cb_createUser (pData : String) : Void
- tryToAddFakeLanternDebug (debug : pixi.core.math.Point, position : pixi.core.math.Point) : Void
- emitInteractionEvent (event : com.isartdigital.builder.game.def.interactionEvent.InteractionEventDef) : Void
- refreshMouseCoordinates (event : com.isartdigital.builder.game.def.interactionEvent.InteractionEventDef) : Void
- + getParadeInstance () : com.isartdigital.builder.game.parade.Parade
- + get_ScreenRect () : pixi.core.math.shapes.Rectangle
- + getInstance () : GameManager

Package: com.isartdigital.builder.game