BackgroundManager
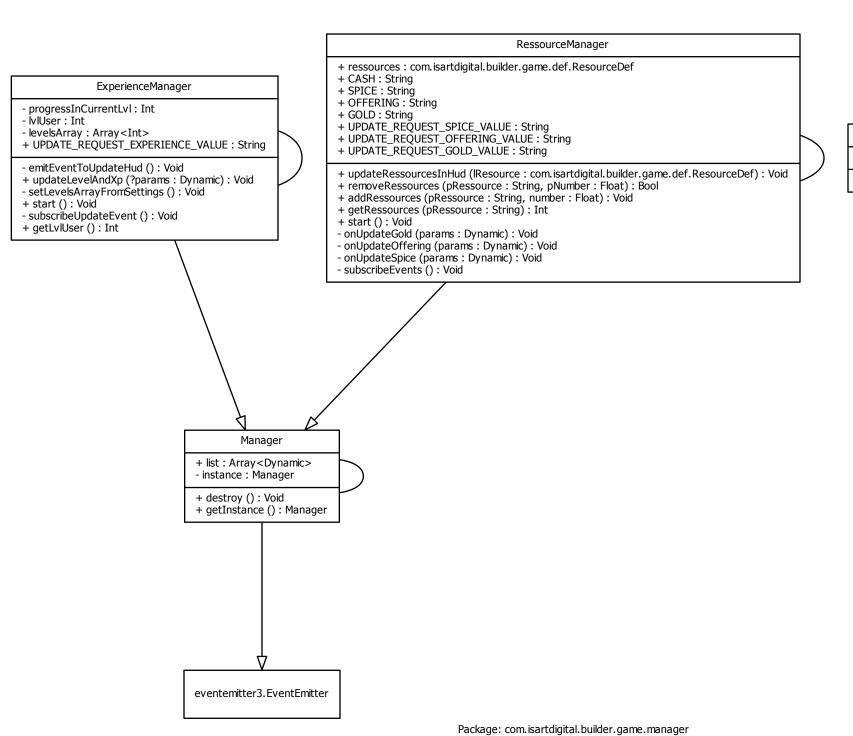
- list : Array<com.isartdigital.builder.game.sprites.Background>
- heightBackground : Int
- widthBackground : Int
- numberBackground : Int
- instance : BackgroundManager

- new () : Void
- destroy () : Void
+ scrollBackground () : Void
- getBackgroundOutOfScreen () : Array
+ manage () : Void
- fillList () : Void
+ getInstance () : BackgroundManager

ExperienceManager

- progressInCurrentLvl : Int
- lvlUser : Int
- levelsArray : Array<Int>
+ UPDATE_REQUEST_EXPERIENCE_VALUE : String

- emitEventToUpdateHud () : Void
+ updateLevelAndXp (?params : Dynamic) : Void
- setLevelsArrayFromSettings () : Void
+ start () : Void
- subscribeUpdateEvent () : Void
+ getLvlUser () : Int

RessourceManager

+ ressources : com.isartdigital.builder.game.def.ResourceDef
+ CASH : String
+ SPICE : String
+ OFFERING : String
+ GOLD : String
+ UPDATE_REQUEST_SPICE_VALUE : String
+ UPDATE_REQUEST_OFFERING_VALUE : String
+ UPDATE_REQUEST_GOLD_VALUE : String

+ updateRessourcesInHud (IResource : com.isartdigital.builder.game.def.ResourceDef) : Void
+ removeRessources (pRessource : String, pNumber : Float) : Bool
+ addRessources (pRessource : String, number : Float) : Void
+ getRessources (pRessource : String) : Int
+ start () : Void
- onUpdateGold (params : Dynamic) : Void
- onUpdateOffering (params : Dynamic) : Void
- onUpdateSpice (params : Dynamic) : Void
- subscribeEvents () : Void

Maps

+ new (p_cols : Int, p_rows : Int) : Void

Settings

+ shopItem : com.isartdigital.builder.game.def.settings.ShopItemDef
+ paradePatern : com.isartdigital.builder.game.def.settings.ParadePaternDef
+ paradeDetails : Map
+ parade : com.isartdigital.builder.game.def.settings.ParadeSettingsDef
+ levelReward : Array<com.isartdigital.builder.game.def.settings.LevelRewardDef>

+ init () : Void

Manager

+ list : Array<Dynamic>
- instance : Manager

+ destroy () : Void
+ getInstance () : Manager

---

pathfinder.IMap

---

eventemitter3.EventEmitter

Package: com.isartdigital.builder.game.manager