

Inne zastosowania klas

Klasy **Engine** i **Menu** można zastosować bezpośrednio w innych grach - menu przyjmuje listę wyświetlanych przycisków, engine pozwala na dodawanie dowolnych modułów, więc bez żadnych zmian zadziałają w innej grze. Udostępniając swoje możliwości. **Map** można wykorzystać w innej grze opierającej się na wielopoziomowym terenie podzielonym na kafelki, obsługuje całe wyświetlanie i koordynacje pozycji względem myszy. Można dodawać dowolne dodatkowe warstwy wyświetlania.