



ScoreOverlay
Constants
- LEVEL_INFO_TEXT_DIV : float - SCORE_TEXT_DIV : float
Fields
«final» - bigToken : BigToken «final» + endOfPadding : float «final» - levelInfoFont : PFont «final» - scoreFont : PFont «final» - sketch : DontDrown «final» - stressBar : StressBar
Constructors
+ ScoreOverlay(DontDrown) : void
Methods
+ render() : void

StressBar
Constants
- STRESS_BAR_HEIGHT_DIV : float + STRESS_BAR_RESOLUTION : int - STRESS_BAR_WIDTH_DIV : float
Fields
«final» + fill : StressBarFill - <u>height : float</u> «final» + outer : StressBarOuter «final» + pos : PVector - <u>width : float</u>
Constructors
+ StressBar(DontDrown) : void
Methods
+ render() : void

StressAndTokenState
Constants
+ ABS_MAX_STRESS : int + DEFAULT_STRESS_EFFECT_THRESHOLD : int + FRAMES_PER_RESKETCH_MAX : int + FRAMES_PER_RESKETCH_MIN : int + FRAMES_PER_RESKETCH_RANGE : int + STRESS_DECR_RATE : float + STRESS_INCR_RANGE_DIV : float + STRESS_INCR_RATE : float
Fields
+ debuff : Debuff + framesPerResketch : int «final» - framesPerResketchMultiplier : float + maxStress : int + minStress : int + oldStress : float + pcFriction : float + pcFrictionMultiplier : float + pcMinSpeed : float + pcThrust : float + pcThrustMultiplier : float «final» - sketch : DontDrown + stress : float + stressEffectThreshold : int + stressHSBColour : float[] «final» - stressHueMultiplier : float + stressIncrRange : float «final» - stressLightMultiplier : float - stressRange : float + stressRating : float «final» - stressSatMultiplier : float «final» - strokeShakinessMultiplier : float «final» - strokeVariabilityMultiplier : float + tokensAvailable : int + tokensCollected : int + waveLastSeen : int
Properties
«readOnly» + noteDuration : float
Constructors
+ StressAndTokenState(DontDrown) : void
Methods
+ calcStressHSBColour() : void + collectToken(Token) : void + pcCalcs() : void - pcFriction() : void - pcMinSpeed() : void - pcThrust() : void + reset() : void + reset(Level) : void + sketchiness() : void + update() : void + updateStress() : void