Game-Engine Vokabeln

**GameEngine.GameEngine()**

Erstellt neues JFrame und verbindet MouseListener damit

**GameEngine.displayWindow()**

Zeigt JFrame an und setzt davor noch Attribute wie Titel...

**GameEngine.hideWindow()**

Versteckt JFrame

**GameEngine.newScene(title, scene, gameEngine)**

Argumente: Szenen title (einzigartig), Scene Objekt (kann mit „new Scene()“ erstellt werden),

GameEngine Klassen Instanz.

Fügt die Scene der Engine hinzu und setzt die scene.gameEngine Instanz auf das

„gameEngine“ Argument.

**GameEngine.displayScene(title)**

Scene mit Argument „title“ wird aus dem GameEngine array geholt und angezeigt. Davor

Wird die derzeitige Scene versteckt.

**GameEngine.addTextObject(textObject)**

Fügt GameEngine die TextObject Instanz „textObject“ hinzu