

<<Interface>>
World<%>

+ on-tick () : World<%>
+ on-mouse (PosInt, PosInt, MouseEvent) : World<%>
+ on-key (KeyEvent) : World<%>
+ add-to-scene (Scene) : Scene
+ get-x () : Integer
+ get-y () : Integer
+ get-selected? : Boolean
+ get-shapes () : ListOf<Shape<%>>

<<Class>>
World%

+ x : PosInt
+ y : PosInt
+ mx-pos : PosInt
+ my-pos : PosInt
+ selected? : Boolean
+ rectangles : ListOf<Rectangle%>
+ speed : PosInt

+ on-tick () : World<%>
+ on-mouse (PosInt, PosInt, MouseEvent) : World<%>
+ world-after-button-down (PosInt, PosInt, MouseEvent) : World<%>
+ in-circle (PosInt , PosInt) : Boolean
+ world-after-drag (PosInt, PosInt, MyMouseEvent) : World<%>
+ x-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ y-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ mx-pos-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ my-pos-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ world-after-button-up (PosInt, PosInt, MyMouseEvent) : World<%>
+ on-key (KeyEvent) : World<%>
+ make-rectangle-fn () : Shape<%>
+ add-to-scene (Scene) : Scene
+ get-x () : Integer
+ get-y () : Integer
+ get-selected? : Boolean
+ get-shapes () : ListOf<Shape<%>>

<<Interface>>
Shape<%>

+ on-tick () : Shape<%>
+ on-mouse (PosInt, PosInt, MouseEvent) : Shape<%>
+ on-key (KeyEvent) : Shape<%>
+ add-to-scene (Scene) : Scene
+ get-x () : Integer
+ get-y () : Integer
+ get-selected? : Boolean

<<Class>>
Rectangle%

+ x : PosInt
+ y : PosInt
+ rmx : PosInt
+ rmy : PosInt
+ selected? : Boolean
+ direction : String
+ speed : PosInt

+ on-tick () : Shape<%>
+ rectangle-on-tick (PosInt) : Shape<%>
+ rectangle-on-tick-right-direction (PosInt) : Shape<%>
+ rectangle-on-tick-left-direction (PosInt) : Shape<%>
+ on-key (KeyEvent) : Shape<%>
+ on-mouse (PosInt , PosInt, MyMouseEvent) : Shape<%>
+ rectangle-after-button-down (PosInt, PosInt) : Shape<%>
+ rectangle-after-drag (PosInt, PosInt) : Shape<%>
+ x-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ y-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ rmx-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ rmy-helper (PosInt, PosInt) : PosInt
+ in-rectangle? (PosInt PosInt) : Boolean
+ rectangle-after-button-down () : Shape<%>
+ add-to-scene (Scene) : Scene
+ get-x () : Integer
+ get-y () : Integer
+ get-selected? : Boolean

0...*

