

## StateManager (c++)

- m\_path\_to\_game\_folder : String
- m\_game\_name : String
- + get\_path\_to\_game\_folder() : String
- + set\_path\_to\_game\_folder(String) : Void
- + get\_name() : String
- + set\_name(String) : Void
- + loader(int) : MatrixXi
- + saver(MatrixXi, int) : Void
- + update\_from\_array(MatrixXi) : MatrixXi
- + update\_state\_once(int) : Void