Context

emptyWorld : boolean = false

Context(g : Game)
+ getInstance() : Context
# setupClientAndSinglePlayer() : void
+ getGame() : Game
+ *getWorldInteraction() : WorldInteraction*
+ *getEntityManager() : EntityManager*
+ getChunkManager() : ChunkManager
+ getEffectManager() : EffectManager
+ getChunkStorage() : ChunkStorage
+ getCamera() : Camera
+ getFreeCameraController() : FreeFlyCameraController
+ getAudioManager() : AudioManager
+ getMetaInfoManager() : MetaInfoManager
+ getWorldGenerator() : WorldGenerator
+ getCaveGenerator() : CaveGenerator
+ getTextureAtlas() : ModelTexture
+ setTextureAtlas(textureAtlas : ModelTexture) : void
+ getLighting() : DayNightLighting
+ getFluidManager() : FluidManager
+ getActiveFluidManager() : ActiveFluidManager
+ getEventManager() : EventManager
+ getGraphManager() : GraphManager
+ getNewInventoryManager() : InventoryManager
+ getDisasterTrigger() : DisasterTrigger
+ setDisasterTrigger(t : DisasterTrigger) : void
+ getSeededDistributionManager() : SeededDistributionManager
+ getInteractableItemManager() : InteractiveItemManager
+ getWorldItemManager() : WorldItemManager
+ getNpcObserverService() : NpcObserverService
+ getEnvironmentManager() : EnvironmentManager
+ getQuestManager() : QuestManager
+ getMainScheduler() : GameScheduler
+ getVegetationManager() : ChunkTickManager
+ getDebugManager() : DebugManager
+ isEmptyWorld() : boolean
+ setEmptyWorld(emptyWorld : boolean) : void
+ getBehavioralTreeManager() : BehavioralTreeManager
+ getBlockTypeRegistry() : BlockTypeRegistry
+ *dispose() : void*
+ getInputManager() : InputManager
+ getUIManager() : UIManager
+ getContextType() : ContextType
+ setContextType(contextType : ContextType) : void
+ getConsole() : Console
+ getInteractiveItemManager() : InteractiveItemManager