

GameLoop

- game : Game
- NANOS_PER_SECOND : double = 1e9
- now : float = 0
- last : float = 0
- delta : float = 0
- preShutdownAction : Runnable
- stepAction : Runnable
- timeSupplier : Supplier<Double>
- shouldShutdown : Supplier<Boolean>

- + GameLoop(game : Game)
- + start() : void
- init() : void
- initWindow() : void
- loop() : void
- initWindowActions() : void
- stepWindow() : void
- pollEvents() : void
- initServerActions() : void
- stepSimulation() : void
- calculateDelta() : void