

Introduction

2DGS is a project that was created for my final year of university, it is a simplistic 2D gravity simulator that attempts to emulate some of the features found in Universe Sandbox.

Namespace _2dgs

Classes

[AttributionsScene](#)

[AttributionsUi](#)

[Body](#)

[BodyData](#)

[CreateBodyDialog](#)

[EditBodyDialog](#)

[EditModePanel](#)

[FadeInScene](#)

[FadeOutScene](#)

[FileManager](#)

[FindWidget](#)

[FontManager](#)

[FpsCounter](#)

[Game](#)

[GhostBody](#)

[GlobalGameData](#)

[KeyEnumConvertor](#)

[KeyManager](#)

[LessonPage](#)

[LessonPrompt](#)

[MainMenuScene](#)

[MainMenuUi](#)

[MusicPlayer](#)

[RemapShortcutsDialog](#)

[SaveQuitPanel](#)

[SaveSystem](#)

[Scene](#)

[SceneManager](#)

[ScreenshotManager](#)

[SettingsMediator](#)

[SettingsMenuUi](#)

[SettingsPanel](#)

[SettingsSaveData](#)

[SettingsScene](#)

[SimulationMediator](#)

[SimulationMenuScene](#)

[SimulationMenuUi](#)

[SimulationSaveData](#)

[SimulationScene](#)

[SimulationUi](#)

[SoundEffectPlayer](#)

[StringTransformer](#)

[TestRunner](#)

[TextureManager](#)

[UiComponents](#)

[UiConstants](#)

Enums