Main + stage : pixi.core.display.Container + renderer : pixi.core.renderers.webgl.WebGLRenderer - instance : Main - configPath : String + destroy () : Void

- render (): Void
- + resize (?pEvent : pixi.interaction.EventTarget) : Void
- gameLoop (pID : Float) : Void
- $on Load Complete \ (p Loader: com. is art digital. utils. loader. Game Loader): Void\\$
- onLoadProgress (pLoader : com.isartdigital.utils.loader.GameLoader) : Void
- loadAssets (pLoader: com.isartdigital.utils.loader.GameLoader): Void
- preloadAssets (pLoader : pixi.loaders.Loader) : VoidgetInstance () : Main
- main () : Void

eventemitter3.EventEmitter

Package: com.isartdigital.ruby