

Stickman

- BODYH: float
- BODYR: float
- + rArmAngle: Vector3f
- + lArmAngle: Vector3f
- + rLegAngle: Vector3f
- + lLegAngle: Vector3f
- + headAngle: Vector3f
- + rArm: Arm
- + lArm: Arm
- + rLeg: Arm
- + lLeg: Arm
- + head: Head

- + Stickman()
- + updateJoints(): void