



GameWindow
Constants + serialVersionUID : long
Fields - boardLayout_ : GridBagConstraints - buttonPanel_ : JPanel - cellComponents_ : ArrayList<Component> - cell_ : Cell - centerGrid_ : JPanel - content_ : Content - defaultRotations : int[] - defaultTileIds_ : int[] - leftTiles_ : JPanel - randomComponents_ : ArrayList<Component> - rightTiles_ : JPanel - tileComponents_ : ArrayList<Component> - tile_ : Tile
Properties «readOnly» + buttonPanel : JPanel «readOnly» + centerPanel : JPanel «readOnly» + leftPanel : JPanel «readOnly» + rightPanel : JPanel «readOnly» + tileIds : int[]
Constructors + GameWindow(String) : void
Methods + actionPerformed(ActionEvent) : void - addButtons() : void - addGridBoard() : void - addTilesEast() : void - addTilesWest() : void + randomizeTiles() : void + reset() : void + setUp() : void