



```

- isFileGood : boolean
- lineInfo_ : ArrayList<Line2D\[\]>
- loadTime_ : long
- savedRotations_ : int\[\]
- tileIds_ : int\[\]
- tileIndex_ : int
- tileLines_ : int\[\]
- xyCoords_ : float\[\]

```

Properties

```

«readOnly»
+ lineInfo : ArrayList<Line2D\[\]>
«readOnly»
+ loadTime : long
«readOnly»
+ tileIds : int\[\]
«readOnly»
+ tileIndex : int
«readOnly»
+ tileLines : int\[\]
«readOnly»
+ tileRotations : int\[\]

```

Constructors

```

+ RawFileHandler( File ) : void

```

Methods

```

+ convertToByteArray\( float \) : byte\[\]
+ convertToByteArray\( int \) : byte\[\]
+ convertToByteArray\( long \) : byte\[\]
+ convertToFloat\( byte\[\] \) : float
+ convertToHex\( byte\[\] \) : String
+ convertToInt\( byte\[\] \) : int
+ convertToLong\( byte\[\] \) : long
+ getDefaultCheck\( \) : boolean
+ getHexCheck\( \) : String
+ getMazeFileCheck\( \) : boolean
+ loadFile\( File \) : void
+ parseBytes\( \) : int
+ saveFile\( File \) : void
+ setDefaultCheck\( boolean \) : void
+ setFileName\( File \) : void
+ setMazeFileCheck\( boolean \) : void

```