



```

- leftTiles_ : JPanel
- loadComponents_ : ArrayList<Component>
- newResetPieces_ : ArrayList<IComponent>
- newResetPositions_ : int[]
- newResetRotations_ : int[]
- randomComponents_ : ArrayList<Component>
~ rawFileHandler_ : RawFileHandler
- rightTiles_ : JPanel
- tileComponents_ : ArrayList<Component>
- tile_ : Tile

```

## Properties

```

«readOnly»
+ tileIds : int[]

```

## Constructors

```

+ GameWindow( String ) : void

```

## Methods

```

+ actionPerformed( ActionEvent ) : void
- addButtons( ) : void
- addGridBoard( ) : void
- addTilesEast( ) : void
- addTilesWest( ) : void
+ fileOptions( ) : void
+ getCellComponents( ) : ArrayList<Component>
+ getIsChanged( ) : boolean
+ getIsNewLoad( ) : boolean
+ getLoadComponents( ) : ArrayList<Component>
+ getNewResetPieces( ) : ArrayList<IComponent>
+ getNewResetPositions( ) : int[]
+ getNewResetRotations( ) : int[]
+ getTileComponents( ) : ArrayList<Component>
+ randomizeTiles( ) : void
+ reset( ) : void
+ setChanged( boolean ) : void
+ setIsNewLoad( boolean ) : void
+ setNewLoadComponents( ArrayList<Component> ) : void
+ setNewResetPieces( ArrayList<IComponent> ) : void
+ setNewResetPositions( int[] ) : void
+ setNewResetRotations( int[] ) : void
+ setUp( ) : void

```