



JFrame

GameWindow

Constants

+ serialVersionUID : long

Fields

- boardLayout_ : GridBagConstraints
 - buttonPanel_ : JPanel
 - cellComponents_ : ArrayList<Component>
 - cell_ : Cell
 - centerGrid_ : JPanel
 - clockPanel_ : JPanel
 - clock_ : Clock
 - content_ : Content
 - defaultRotations_ : int[]
 - defaultTileIds_ : int[]
 - isChanged_ : boolean
 - isNewLoad_ : boolean
 - leftTiles_ : JPanel
 - loadComponents_ : ArrayList<Component>
 - newResetPieces_ : ArrayList<JComponent>
 - 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
 - addTilesFast() : void