

VirtualView		
f	username	String
f	gameMode	String
f	lobby	Lobby
f	offLobby	OfflineLobby
f	client	ClientHandler
f	inLobby	boolean
f	messageHandler	MessageHandler
f	userConnected	AtomicBoolean
f	connectionLock	ReentrantLock
f	reconnected	boolean
f	waitInitialResource	boolean
m	getUsername()	String
m	receiveMsg(CActivateProductionPowerResponseMsg)	void
m	receiveMsg(CAskSeeSomeoneElseMsg)	void
m	receiveMsg(CBuyDevelopCardResponseMsg)	void
m	receiveMsg(CBuyFromMarketInfoMsg)	void
m	receiveMsg(CChangeActionTurnMsg)	void
m	receiveMsg(CChooseActionTurnResponseMsg)	void
m	receiveMsg(CChooseDiscardResourceMsg)	void
m	receiveMsg(CChooseLeaderCardResponseMsg)	void
m	receiveMsg(CChooseResourceAndDepotMsg)	void
m	receiveMsg(CClientDisconnectedMsg)	void
m	receiveMsg(CCloseRoomMsg)	void
m	receiveMsg(CConnectionRequestMsg)	void
m	receiveMsg(CGameCanStartMsg)	void
m	receiveMsg(CMoveResourceInfoMsg)	void
m	receiveMsg(CNewStartMsg)	void
m	receiveMsg(CNotStartAgainMsg)	void
m	receiveMsg(CResumeGameMsg)	void
m	receiveMsg(CRoomSizeResponseMsg)	void
m	receiveMsg(CStopMarketMsg)	void
m	receiveMsg(CStopPPMsg)	void
m	receiveMsg(CVStartInitializationMsg)	void
m	receiveMsg(VActionTokenActivateMsg)	void
m	receiveMsg(VActivateProductionPowerRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VAnotherPlayerInfoMsg)	void
m	receiveMsg(VAskNewGameMsg)	void
m	receiveMsg(VBuyFromMarketRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VChooseActionTurnRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VChooseDepotMsg)	void
m	receiveMsg(VChooseDevelopCardRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VChooseLeaderCardRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VChooseResourceAndDepotMsg)	void
m	receiveMsg(VLorenzoIncreasedMsg)	void
m	receiveMsg(VMoveResourceRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VNackConnectionRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VNotValidCardSpaceMsg)	void
m	receiveMsg(VNotValidDepotMsg)	void
m	receiveMsg(VNotValidMoveMsg)	void
m	receiveMsg(VNotifyPositionIncreasedByMsg)	void
m	receiveMsg(VResourcesNotFoundMsg)	void
m	receiveMsg(VRoomInfoMsg)	void
m	receiveMsg(VRoomSizeRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VSendPlayerDataMsg)	void
m	receiveMsg(VServerUnableMsg)	void
m	receiveMsg(VShowEndGameResultsMsg)	void
m	receiveMsg(VStartWaitReconnectionMsg)	void
m	receiveMsg(VStopWaitReconnectionMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateCardSpaces)	void
m	receiveMsg(VUpdateDevTableMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateFaithTrackMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateLeaderCards)	void
m	receiveMsg(VUpdateMarketMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateStrongboxMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateVictoryPointsMsg)	void
m	receiveMsg(VUpdateWarehouseMsg)	void
m	receiveMsg(VVConnectionRequestMsg)	void
m	receiveMsg(VWaitOtherPlayerInitMsg)	void
m	receiveMsg(VWaitYourTurnMsg)	void
m	receiveMsg(VWhichPlayerRequestMsg)	void
m	sendToClient(GameMsg)	void
m	setReconnected(boolean)	void
m	tryToStartGame()	void

Package GUI

