

## Bound by Shadows

Wygenerowano za pomocą Doxygen 1.14.0



# Rozdział 1

## Indeks przestrzeni nazw

### 1.1 Lista przestrzeni nazw

Tutaj znajdują się wszystkie przestrzenie nazw wraz z ich krótkimi opisami:

[EthanTheHero](#) . . . . . ??



## Rozdział 2

# Indeks hierarchiczny

### 2.1 Hierarchia klas

Ta lista dziedziczenia posortowana jest z grubsza, choć nie całkowicie, alfabetycznie:

IPointerEnterHandler	
ButtonHoverSound . . . . .	??
ButtonHoverUnderline . . . . .	??
IPointerExitHandler	
ButtonHoverUnderline . . . . .	??
ISaveable . . . . .	??
BarrelSaveData . . . . .	??
PlayerSaveData . . . . .	??
ISerializationCallbackReceiver	
SerializationWrapper . . . . .	??
LetterData . . . . .	??
MonoBehaviour	
AttackController . . . . .	??
AttackHitbox . . . . .	??
AxeTrap . . . . .	??
Barrel . . . . .	??
BarrelSaveData . . . . .	??
Bootstrapper . . . . .	??
ButtonHoverSound . . . . .	??
ButtonHoverUnderline . . . . .	??
CameraController . . . . .	??
ChestController . . . . .	??
ChestPanelManager . . . . .	??
DoorTrigger . . . . .	??
EncounteredGhostDialog . . . . .	??
EndGameTrigger . . . . .	??
EthanTheHero.PlayerAnimation . . . . .	??
EthanTheHero.PlayerAttackMethod . . . . .	??
EthanTheHero.PlayerMovement . . . . .	??
EventSystemController . . . . .	??
GhostCameraFollow . . . . .	??
GhostFloating . . . . .	??
GhostFollow . . . . .	??
HUDVisibility . . . . .	??
Health . . . . .	??

PlayerHealth . . . . .	??
HealthCollectible . . . . .	??
HintArea . . . . .	??
HintController . . . . .	??
IntroController . . . . .	??
InventoryManager . . . . .	??
InventorySlotSpawner . . . . .	??
InventoryUI . . . . .	??
LavaDamage . . . . .	??
LeafRevealer . . . . .	??
Level1 FadeIn . . . . .	??
LeverRiddle . . . . .	??
LeverTrigger . . . . .	??
MainMenu . . . . .	??
MeleeEnemy . . . . .	??
MusicManager . . . . .	??
PatrolEnemy . . . . .	??
PauseMenu . . . . .	??
PersistentAudioListener . . . . .	??
PlayerSaveData . . . . .	??
SaveableObject . . . . .	??
SetOrderInLayerForChildren . . . . .	??
SoundManager . . . . .	??
SpikesTrap . . . . .	??
TextUI . . . . .	??
TriggerThoughtZone . . . . .	??
UIManager . . . . .	??
PlayerData . . . . .	??
SaveSystem.SaveData . . . . .	??
SaveSystem.SaveEntry . . . . .	??
ScriptableObject	
AttackData . . . . .	??
EthanTheHero.PlayerMovementData . . . . .	??