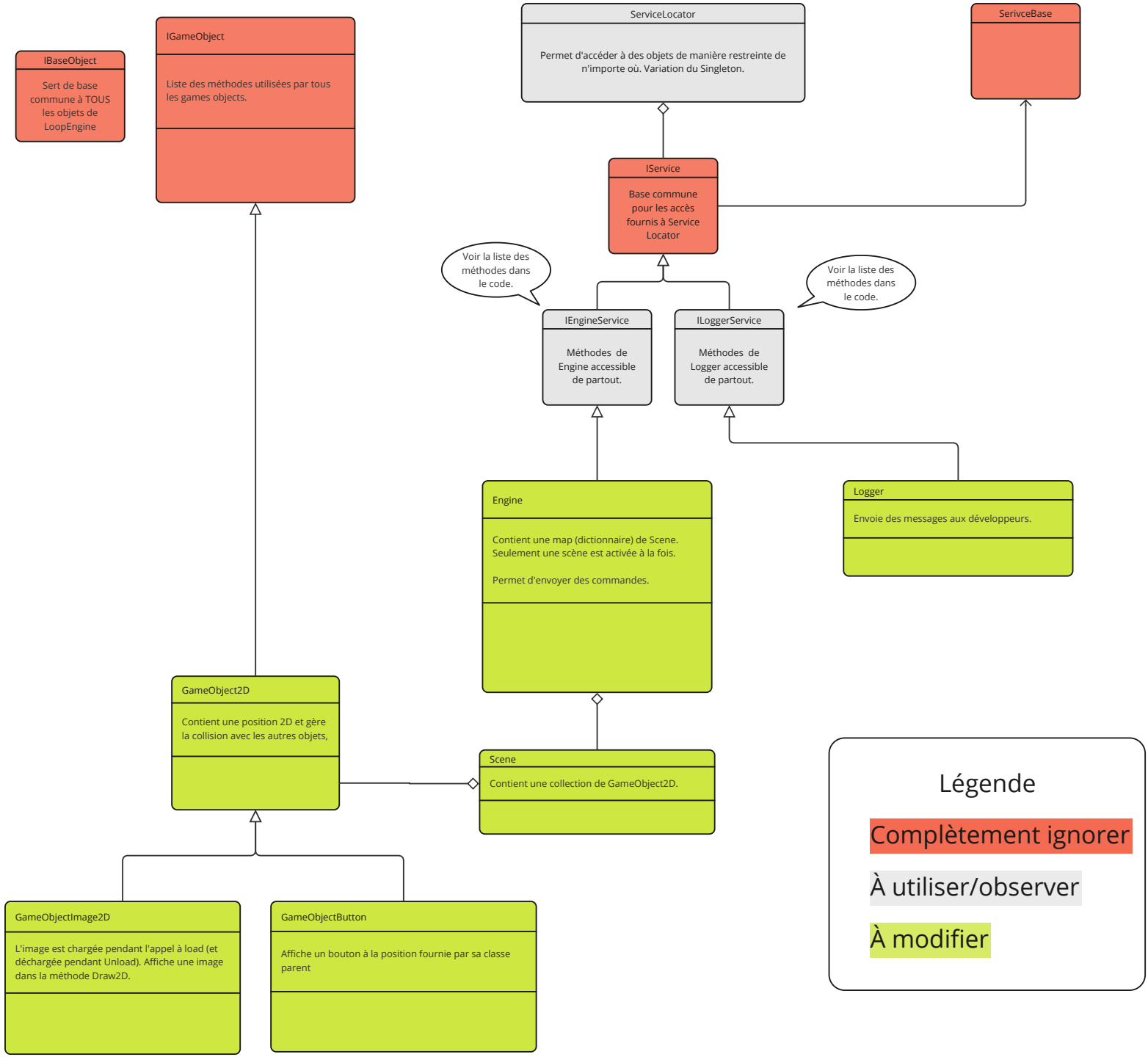
IBaseObject
Sert de base commune à TOUS les objets de LoopEngine
IGameObject
Liste des méthodes utilisées par tous les games objects.
ServiceLocator
Permet d'accéder à des objets de manière restreinte de n'importe où. Variation du Singleton.
SerivceBase
IService
Base commune pour les accès fournis à Service Locator
Voir la liste des méthodes dans le code.
Voir la liste des méthodes dans le code.
IEngineService
Méthodes de Engine accessible de partout.
ILoggerService
Méthodes de Logger accessible de partout.
Engine
Contient une map (dictionnaire) de Scene. Seulement une scène est activée à la fois.
Permet d'envoyer des commandes.
Logger
Envoie des messages aux développeurs.
GameObject2D
Contient une position 2D et gère la collision avec les autres objets,
Scene
Contient une collection de GameObject2D.
GameObjectImage2D
L'image est chargée pendant l'appel à load (et déchargée pendant Unload). Affiche une image dans la méthode Draw2D.
GameObjectButton
Affiche un bouton à la position fournie par sa classe parent
Légende
Complètement ignorer
À utiliser/observer
À modifier