

Ereignisse	1. Parameter	Beschreibung
CGE_BasicObject.onAfterMove	-	Wird aufgerufen, nachdem das Objekt bewegt wird.
CGE_BasicObject.onAfterRender	-	Wird aufgerufen, nachdem das Objekt gezeichnet wird.
CGE_BasicObject.onBeforeMove	-	Wird aufgerufen, bevor das Objekt bewegt wird.
CGE_BasicObject.onBeforeRender	-	Wird aufgerufen, bevor das Objekt gezeichnet wird.
CGE_BasicObject.onCollide	<b>object</b>	Wird aufgerufen, wenn das Objekt mit <b>object</b> kollidiert.
CGE_Scene._onMouseDown	<b>event</b>	Das <b>event</b> wird ausgelöst, wenn eine Maustaste gedrückt wird. Intern wird hier auch die Maustaste ermittelt, die gedrückt wurde.
CGE_Scene._onMouseMove	<b>event</b>	Das <b>event</b> wird ausgelöst, wenn die Maus bewegt wird. Intern werden hier auch die Koordinaten der Maus aktualisiert.
CGE_Scene.onAfterMove	-	Wird aufgerufen, nachdem die Objekte in der Szene bewegt werden.
CGE_Scene.onAfterRender	-	Wird aufgerufen, nachdem die Szene neu gezeichnet wird.
CGE_Scene.onBeforeMove	-	Wird aufgerufen, bevor die Objekte in der Szene bewegt werden.
CGE_Scene.onBeforeRender	-	Wird aufgerufen, bevor die Szene neu gezeichnet wird.
CGE_Scene.onClick	-	Wird aufgerufen, wenn etwas angeklickt wird.
CGE_Scene.onKeyDown	<b>key</b>	Wird aufgerufen, wenn <b>key</b> gedrückt wird.
CGE_Scene.onKeyPress	<b>key</b>	Wird aufgerufen, solange <b>key</b> gedrückt ist.
CGE_Scene.onKeyUp	<b>key</b>	Wird aufgerufen, wenn <b>key</b> losgelassen wird.
CGE_Scene.onMouseDown	<b>button</b>	Wird aufgerufen, wenn <b>button</b> der Maus gedrückt wird.
CGE_Scene.onMouseMove	-	Wird aufgerufen, wenn die Maus bewegt wird.
CGE_Scene.onMouseUp	-	Wird aufgerufen, wenn eine Maustaste losgelassen wird.
CGE_Scene.onStart	-	Wird aufgerufen, wenn die Szene gestartet wird.
CGE_Scene.onStop	-	Wird aufgerufen, wenn die Szene gestoppt wird.
CGE_Sound._onEnded	-	Wird aufgerufen, wenn der Sound zu Ende ist.