

Funktionen	1. Parameter	2. Parameter	3. Parameter	Rückgabewert	Beschreibung
<code>cge_array_remove</code>	<code>array</code>	<code>object</code>	-	<code>array</code>	Entfernt <code>object</code> aus <code>array</code> .
<code>cge_bind</code>	<code>method</code>	<code>object</code>	-	<code>function</code>	Bindet <code>method</code> an <code>object</code> . In <code>method</code> liefert <code>this</code> dann <code>object</code> .
<code>cge_clone</code>	<code>source_object</code>	-	-	<code>object</code>	Dupliziert <code>source_object</code> und gibt tiefe Kopie zurück.
<code>cge_extend</code>	<code>destination_object</code>	<code>source_object</code>	-	-	Vererbung: <code>destination_object</code> erhält alle Eigenschaften von <code>source_object</code> .
<code>CGE_BasicObject._xySpeed</code>	<code>xspeed</code>	<code>yspeed</code>	-	-	Liefert <code>rotation</code> , um die das Objekt gedreht ist. [in Degree]
<code>CGE_BasicObject.back</code>	-	-	-	-	Bewegt das Objekt um <code>speed</code> Pixel rückwärts.
<code>CGE_BasicObject.clone</code>	-	-	-	<code>CGE_BasicObject</code>	Liefert eine Kopie des Objektes.
<code>CGE_BasicObject.getDirection</code>	-	-	-	<code>direction</code>	Liefert <code>direction</code> , in die sich das Objekt bewegt. [in Degree]
<code>CGE_BasicObject.getRotation</code>	-	-	-	<code>rotation</code>	Liefert <code>rotation</code> , um die das Objekt gedreht ist. [in Degree]
<code>CGE_BasicObject.getXSpeed</code>	-	-	-	<code>xspeed</code>	Liefert <code>xspeed</code> in x-Richtung. [in Pixel pro Frame]
<code>CGE_BasicObject.getYSpeed</code>	-	-	-	<code>yspeed</code>	Liefert <code>yspeed</code> in y-Richtung. [in Pixel pro Frame]
<code>CGE_BasicObject.move</code>	-	-	-	-	Bewegt das Objekt um <code>speed</code> Pixel vorwärts.
<code>CGE_BasicObject.render</code>	<code>context</code>	-	-	-	Zeichnet das Objekt. Wird von abgeleiteten Objekten überschrieben.
<code>CGE_BasicObject.setDirection</code>	<code>direction</code>	-	-	-	Setzt <code>direction</code> , in die sich das Objekt bewegt. [in Degree]
<code>CGE_BasicObject.setMotion</code>	<code>speed</code>	<code>direction</code>	-	-	Objekt bewegt sich mit <code>speed</code> in <code>direction</code> .
<code>CGE_BasicObject.setPosition</code>	<code>x</code>	<code>y</code>	-	-	Legt eine neue Position fest mit <code>x</code> und <code>y</code> .
<code>CGE_BasicObject.setPositionByVector</code>	<code>vector</code>	-	-	-	Legt eine neue Position fest mit <code>vector</code> .
<code>CGE_BasicObject.setRotation</code>	<code>rotation</code>	-	-	-	Setzt <code>rotation</code> , um die das Objekt gedreht ist. [in Degree]
<code>CGE_BasicObject.setXSpeed</code>	<code>xspeed</code>	-	-	-	Setzt <code>xspeed</code> in x-Richtung. [in Pixel pro Frame]
<code>CGE_BasicObject.setYSpeed</code>	<code>yspeed</code>	-	-	-	Setzt <code>yspeed</code> in y-Richtung. [in Pixel pro Frame]
<code>CGE_BasicObject.testCollision</code>	<code>object</code>	-	-	<code>boolean</code>	Testet ob das Objekt mit <code>object</code> kollidiert.
<code>CGE_Playlist.add</code>	<code>sound</code>	-	-	-	Fügt <code>sound</code> zur Playlist hinzu.
<code>CGE_Playlist.next</code>	-	-	-	-	Spielt nächsten Sound ab.
<code>CGE_Playlist.start</code>	-	-	-	-	Startet die Playlist.
<code>CGE_Playlist.stop</code>	-	-	-	-	Stoppt die Playlist.
<code>CGE_Rectangle.getBottom</code>	-	-	-	<code>integer</code>	Liefert y-Koordinate des unteren Randes (ohne Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getLeft</code>	-	-	-	<code>integer</code>	Liefert x-Koordinate des linken Randes (ohne Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getLowerLeft</code>	-	-	-	<code>CGE_Vector</code>	Liefert Position der unteren linken Ecke (mit Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getLowerRight</code>	-	-	-	<code>CGE_Vector</code>	Liefert Position der unteren rechten Ecke (mit Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getRight</code>	-	-	-	<code>integer</code>	Liefert x-Koordinate des rechten Randes (ohne Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getTop</code>	-	-	-	<code>integer</code>	Liefert y-Koordinate des oberen Randes (ohne Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getUpperLeft</code>	-	-	-	<code>CGE_Vector</code>	Liefert Position der oberen linken Ecke (mit Drehung).
<code>CGE_Rectangle.getUpperRight</code>	-	-	-	<code>CGE_Vector</code>	Liefert Position der oberen rechten Ecke (mit Drehung).
<code>CGE_Rectangle.setSize</code>	<code>width</code>	<code>height</code>	-	-	Setzt <code>width</code> und <code>height</code> des Rechtecks. [in Pixel]
<code>CGE_Scene._preloadDone</code>	-	-	-	-	Prüft ob alle Objekte geladen sind und die Szene gestartet werden kann.
<code>CGE_Scene._testArcArcCollision</code>	<code>circle1</code>	<code>circle2</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>circle1</code> und <code>circle2</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene._testPointArcCollision</code>	<code>point</code>	<code>circle</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>point</code> und <code>circle</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene._testPointPointCollision</code>	<code>point1</code>	<code>point2</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>point1</code> und <code>point2</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene._testPointRectCollision</code>	<code>point</code>	<code>rectangle</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>point</code> und <code>rectangle</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene._testRectArcCollision</code>	<code>rectangle</code>	<code>circle</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>rectangle</code> und <code>circle</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene._testRectRectCollision</code>	<code>rectangle1</code>	<code>rectangle2</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>rectangle1</code> und <code>rectangle2</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Scene.addObject</code>	<code>object</code>	-	-	-	Fügt <code>object</code> der Szene hinzu.
<code>CGE_Scene.clear</code>	-	-	-	-	Entfernt alle Objekte aus der Szene.
<code>CGE_Scene.degtorad</code>	<code>degree</code>	-	-	<code>radian</code>	Wandelt einen Winkel von <code>degree</code> in <code>radian</code> um.
<code>CGE_Scene.getBackground</code>	-	-	-	<code>background</code>	Liefert <code>background</code> der Szene.
<code>CGE_Scene.setSpeed</code>	-	-	-	<code>speed</code>	<code>speed</code> gibt an, wie oft die Szene pro Sekunde neu gezeichnet wird.
<code>CGE_Scene.getStyle</code>	<code>key</code>	-	-	<code>value</code>	Liefert <code>value</code> zum <code>key</code> der CSS-Eigenschaft der Szene.
<code>CGE_Scene.preloadImage</code>	<code>source</code>	-	-	-	Bereitet ein Bild vor, das in der Szene verwendet wird.
<code>CGE_Scene.preloadSound</code>	<code>source</code>	-	-	-	Bereitet einen Sound vor, der in der Szene verwendet wird.
<code>CGE_Scene.radtodeg</code>	<code>radian</code>	-	-	<code>degree</code>	Wandelt einen Winkel von <code>radian</code> in <code>degree</code> um.
<code>CGE_Scene.removeObject</code>	<code>object</code>	-	-	-	Entfernt <code>object</code> aus der Szene.
<code>CGE_Scene.render</code>	-	-	-	-	Zeichnet alle Objekte in der Szene.
<code>CGE_Scene.setBackground</code>	<code>background</code>	-	-	-	Setzt <code>background</code> der Szene.
<code>CGE_Scene.setSpeed</code>	<code>speed</code>	-	-	-	<code>speed</code> legt fest, wie oft die Szene pro Sekunde neu gezeichnet wird.
<code>CGE_Scene.setStyle</code>	<code>key</code>	<code>value</code>	-	-	Setzt <code>value</code> zum <code>key</code> der CSS-Eigenschaft der Szene.
<code>CGE_Scene.setSize</code>	<code>width</code>	<code>height</code>	-	-	Setzt <code>width</code> und <code>height</code> der Szene. [in Pixel]
<code>CGE_Scene.start</code>	-	-	-	-	Startet das ständige Neuzeichnen der Szene.
<code>CGE_Scene.stop</code>	-	-	-	-	Stoppt das ständige Neuzeichnen der Szene.
<code>CGE_Scene.testObjObjCollision</code>	<code>object1</code>	<code>object2</code>	-	<code>boolean</code>	Gibt zurück, ob <code>object1</code> und <code>object2</code> miteinander kollidieren.
<code>CGE_Sprite.getImage</code>	-	-	-	<code>image_path</code>	Liefert <code>image_path</code> der Grafik.
<code>CGE_Sprite.setImage</code>	<code>source</code>	<code>width</code>	<code>height</code>	-	Setzt Grafik mit <code>source</code> mit Größe (<code>width</code> <code>height</code>).
<code>CGE_Sprite.setSize</code>	<code>width</code>	<code>height</code>	-	-	Setzt <code>width</code> und <code>height</code> des Bildobjektes. [in Pixel]
<code>CGE_Sound._init</code>	-	-	-	-	Initialisiert den Sound.
<code>CGE_Sound.pause</code>	-	-	-	-	Pausiert den Sound.
<code>CGE_Sound.play</code>	<code>volume</code>	-	-	-	Spielt den Sound ab.
<code>CGE_Sound.setOnEnded</code>	<code>func</code>	-	-	-	Legt fest was passiert, wenn der Sound zu Ende abgespielt wurde.
<code>CGE_Sound.setVolume</code>	<code>volume</code>	-	-	-	Ändert die Lautstärke.
<code>CGE_Sound.stop</code>	-	-	-	-	Stoppt den Sound.
<code>CGE_Vector._negate</code>	<code>vector</code>	-	-	-	Negiert <code>vector</code> .
<code>CGE_Vector._rotate</code>	<code>point</code>	<code>angle</code>	-	<code>CGE_Vector</code>	Rotiert <code>point</code> um den Ursprung um <code>angle</code> .
<code>CGE_Vector._rotateOnPoint</code>	<code>point</code>	<code>origin</code>	<code>angle</code>	<code>CGE_Vector</code>	Rotiert <code>point</code> um <code>origin</code> um <code>angle</code> .
<code>CGE_Vector._translate</code>	<code>point</code>	<code>translate_vector</code>	-	<code>CGE_Vector</code>	Verschiebt <code>point</code> um <code>translate_vector</code> .
<code>CGE_Vector.translate</code>	<code>translate_vector</code>	-	-	-	Verschiebt den Vektor um <code>translate_vector</code> .