

Variablen	Beschreibung
<b>CGE_KEYBOARD</b>	Konstanten für die Tasten der Tastatur.
<b>CGE_MOUSE</b>	Konstanten für die Maustasten.
CGE_BasicObject. <b>direction</b>	Gibt die <b>direction</b> an, in die sich das Objekt bewegt. [in Radian]
CGE_BasicObject. <b>rotation</b>	Gibt die <b>rotation</b> an, um die das Objekt gedreht ist. [in Radian]
CGE_BasicObject. <b>solid</b>	Legt fest, ob das Objekt mit anderen Objekten kollidieren kann.
CGE_BasicObject. <b>speed</b>	Gibt an, wie schnell sich das Objekt in seine <b>direction</b> bewegt. [in Pixel pro Frame]
CGE_BasicObject. <b>superclass</b>	Enthält das Objekt, auf dem dieses Objekt basiert.
CGE_Circle. <b>color</b>	<b>color</b> des Kreises. [in RGB]
CGE_Circle. <b>radius</b>	<b>radius</b> des Kreises. [in Pixel]
CGE_Playlist. <b>shuffle</b>	Gibt an, ob die Sounds der Playlist in zufälliger Reihenfolge abgespielt werden.
CGE_Playlist. <b>index</b>	<b>index</b> des aktuellen Sounds in der Playlist.
CGE_Playlist. <b>sounds</b>	<b>sounds</b> die in Playlist enthält. [Array von CGE_Sound]
CGE_Rectangle. <b>color</b>	<b>color</b> des Rechtecks. [in RGB]
CGE_Rectangle. <b>height</b>	<b>height</b> des Rechtecks. [in Pixel]
CGE_Rectangle. <b>width</b>	<b>width</b> des Rechtecks. [in Pixel]
CGE_Scene. <b>loading_objects</b>	Gibt an, wie viel Objekte noch geladen werden müssen, damit die Szene startet.
CGE_Scene. <b>started</b>	Gibt an, ob die Szene gestartet werden soll.
CGE_Scene. <b>timer</b>	Interner <b>timer</b> für den Intervall, der die Szene ständig neu rendert.
CGE_Scene. <b>canvas</b>	ID des Canvas der Szene.
CGE_Scene. <b>context</b>	<b>context</b> des Canvas. Kann zum Zeichnen verwendet werden.
CGE_Scene. <b>height</b>	<b>height</b> der Szene. [in Pixel]
CGE_Scene. <b>interval</b>	Gibt an, nach wie viel Millisekunden die Szene neu gerendert wird.
CGE_Scene. <b>mouse_x</b>	<b>x</b> -Koordinate des Mauszeigers.
CGE_Scene. <b>mouse_y</b>	<b>y</b> -Koordinate des Mauszeigers.
CGE_Scene. <b>objects</b>	Enthält alle <b>objects</b> in der Szene.
CGE_Scene. <b>solids</b>	Enthält alle Objekte in der Szene, die kollidieren können.
CGE_Scene. <b>width</b>	<b>width</b> der Szene. [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>_total_height</b>	Gesamthöhe der Grafik. [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>_total_width</b>	Gesamtbreite der Grafik. [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>collision_object</b>	Enthält <b>collision_object</b> für Kollisionstest. [Kreis oder Rechteck]
CGE_Sprite. <b>height</b>	<b>height</b> eines Einzelbildes (skaliert von <b>original_height</b> ). [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>image</b>	<b>image</b> des Bildobjektes.
CGE_Sprite. <b>original_height</b>	Originalhöhe eines Einzelbildes. [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>original_width</b>	Originalbreite eines Einzelbildes. [in Pixel]
CGE_Sprite. <b>sprite_index</b>	Index des aktuellen Einzelbildes.
CGE_Sprite. <b>width</b>	<b>width</b> eines Einzelbildes (skaliert von <b>original_width</b> ). [in Pixel]
CGE_Sound. <b>element</b>	Audio-Element.
CGE_Sound. <b>loop</b>	Sound wiederholen ein/aus.
CGE_Sound. <b>source</b>	Pfad zur Sounddatei. [wav und ogg]
CGE_Sound. <b>volume</b>	Lautstärke.
CGE_Vector. <b>x</b>	<b>x</b> -Koordinate des Vektors.
CGE_Vector. <b>y</b>	<b>y</b> -Koordinate des Vektors.