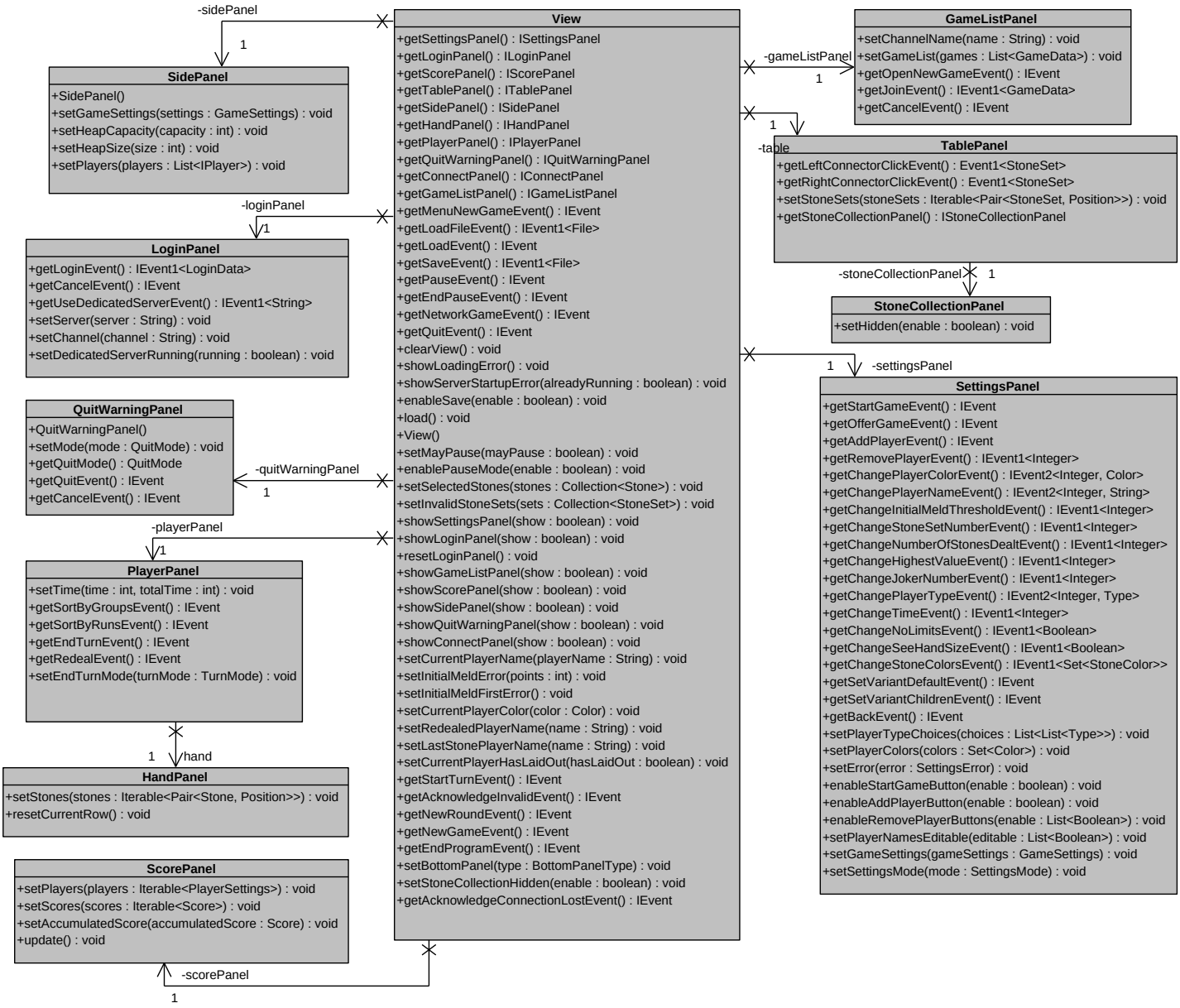
-sidePanel
1
SidePanel
+SidePanel()
+setGameSettings(settings : GameSettings) : void
+setHeapCapacity(capacity : int) : void
+setHeapSize(size : int) : void
+setPlayers(players : List<IPlayer>) : void
-loginPanel
1
LoginPanel
+getLoginEvent() : IEvent1<LoginData>
+getCancelEvent() : IEvent
+getUseDedicatedServerEvent() : IEvent1<String>
+setServer(server : String) : void
+setChannel(channel : String) : void
+setDedicatedServerRunning(running : boolean) : void
QuitWarningPanel
+QuitWarningPanel()
+setMode(mode : QuitMode) : void
+getQuitMode() : QuitMode
+getQuitEvent() : IEvent
+getCancelEvent() : IEvent
-quitWarningPanel
1
-playerPanel
1
PlayerPanel
+setTime(time : int, totalTime : int) : void
+getSortByGroupsEvent() : IEvent
+getSortByRunsEvent() : IEvent
+getEndTurnEvent() : IEvent
+getRedealEvent() : IEvent
+setEndTurnMode(turnMode : TurnMode) : void
1
-hand
HandPanel
+setStones(stones : Iterable<Pair<Stone, Position>>) : void
+resetCurrentRow() : void
ScorePanel
+setPlayers(players : Iterable<PlayerSettings>) : void
+setScores(scores : Iterable<Score>) : void
+setAccumulatedScore(accumulatedScore : Score) : void
+update() : void
-scorePanel
1
View
+getSettingsPanel() : ISettingsPanel
+getLoginPanel() : ILoginPanel
+getScorePanel() : IScorePanel
+getTablePanel() : ITablePanel
+getSidePanel() : ISidePanel
+getHandPanel() : IHandPanel
+getPlayerPanel() : IPlayerPanel
+getQuitWarningPanel() : IQuitWarningPanel
+getConnectPanel() : IConnectPanel
+getGameListPanel() : IGameListPanel
+getMenuNewGameEvent() : IEvent
+getLoadFileEvent() : IEvent1<File>
+getLoadEvent() : IEvent
+getSaveEvent() : IEvent1<File>
+getPauseEvent() : IEvent
+getEndPauseEvent() : IEvent
+getNetworkGameEvent() : IEvent
+getQuitEvent() : IEvent
+clearView() : void
+showLoadingError() : void
+showServerStartupError(alreadyRunning : boolean) : void
+enableSave(enable : boolean) : void
+load() : void
+View()
+setMayPause(mayPause : boolean) : void
+enablePauseMode(enable : boolean) : void
+setSelectedStones(stones : Collection<Stone>) : void
+setInvalidStoneSets(sets : Collection<StoneSet>) : void
+showSettingsPanel(show : boolean) : void
+showLoginPanel(show : boolean) : void
+resetLoginPanel() : void
+showGameListPanel(show : boolean) : void
+showScorePanel(show : boolean) : void
+showSidePanel(show : boolean) : void
+showQuitWarningPanel(show : boolean) : void
+showConnectPanel(show : boolean) : void
+setCurrentPlayerName(playerName : String) : void
+setInitialMeldError(points : int) : void
+setInitialMeldFirstError() : void
+setCurrentPlayerColor(color : Color) : void
+setRedealedPlayerName(name : String) : void
+setLastStonePlayerName(name : String) : void
+setCurrentPlayerHasLaidOut(hasLaidOut : boolean) : void
+getStartTurnEvent() : IEvent
+getAcknowledgeInvalidEvent() : IEvent
+getNewRoundEvent() : IEvent
+getNewGameEvent() : IEvent
+getEndProgramEvent() : IEvent
+setBottomPanel(type : BottomPanelType) : void
+setStoneCollectionHidden(enable : boolean) : void
+getAcknowledgeConnectionLostEvent() : IEvent
-gameListPanel
1
GameListPanel
+setChannelName(name : String) : void
+setGameList(games : List<GameData>) : void
+getOpenNewGameEvent() : IEvent
+getJoinEvent() : IEvent1<GameData>
+getCancelEvent() : IEvent
1
-table
TablePanel
+getLeftConnectorClickEvent() : Event1<StoneSet>
+getRightConnectorClickEvent() : Event1<StoneSet>
+setStoneSets(stoneSets : Iterable<Pair<StoneSet, Position>>) : void
+getStoneCollectionPanel() : IStoneCollectionPanel
-stoneCollectionPanel
1
StoneCollectionPanel
+setHidden(enable : boolean) : void
1
-settingsPanel
SettingsPanel
+getStartGameEvent() : IEvent
+getOfferGameEvent() : IEvent
+getAddPlayerEvent() : IEvent
+getRemovePlayerEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangePlayerColorEvent() : IEvent2<Integer, Color>
+getChangePlayerNameEvent() : IEvent2<Integer, String>
+getChangeInitialMeldThresholdEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangeStoneSetNumberEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangeNumberOfStonesDealtEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangeHighestValueEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangeJokerNumberEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangePlayerTypeEvent() : IEvent2<Integer, Type>
+getChangeTimeEvent() : IEvent1<Integer>
+getChangeNoLimitsEvent() : IEvent1<Boolean>
+getChangeSeeHandSizeEvent() : IEvent1<Boolean>
+getChangeStoneColorsEvent() : IEvent1<Set<StoneColor>>
+getSetVariantDefaultEvent() : IEvent
+getSetVariantChildrenEvent() : IEvent
+getBackEvent() : IEvent
+setPlayerTypeChoices(choices : List<List<Type>>) : void
+setPlayerColors(colors : Set<Color>) : void
+setError(error : SettingsError) : void
+enableStartGameButton(enable : boolean) : void
+enableAddPlayerButton(enable : boolean) : void
+enableRemovePlayerButtons(enable : List<Boolean>) : void
+setPlayerNamesEditable(editable : List<Boolean>) : void
+setGameSettings(gameSettings : GameSettings) : void
+setSettingsMode(mode : SettingsMode) : void