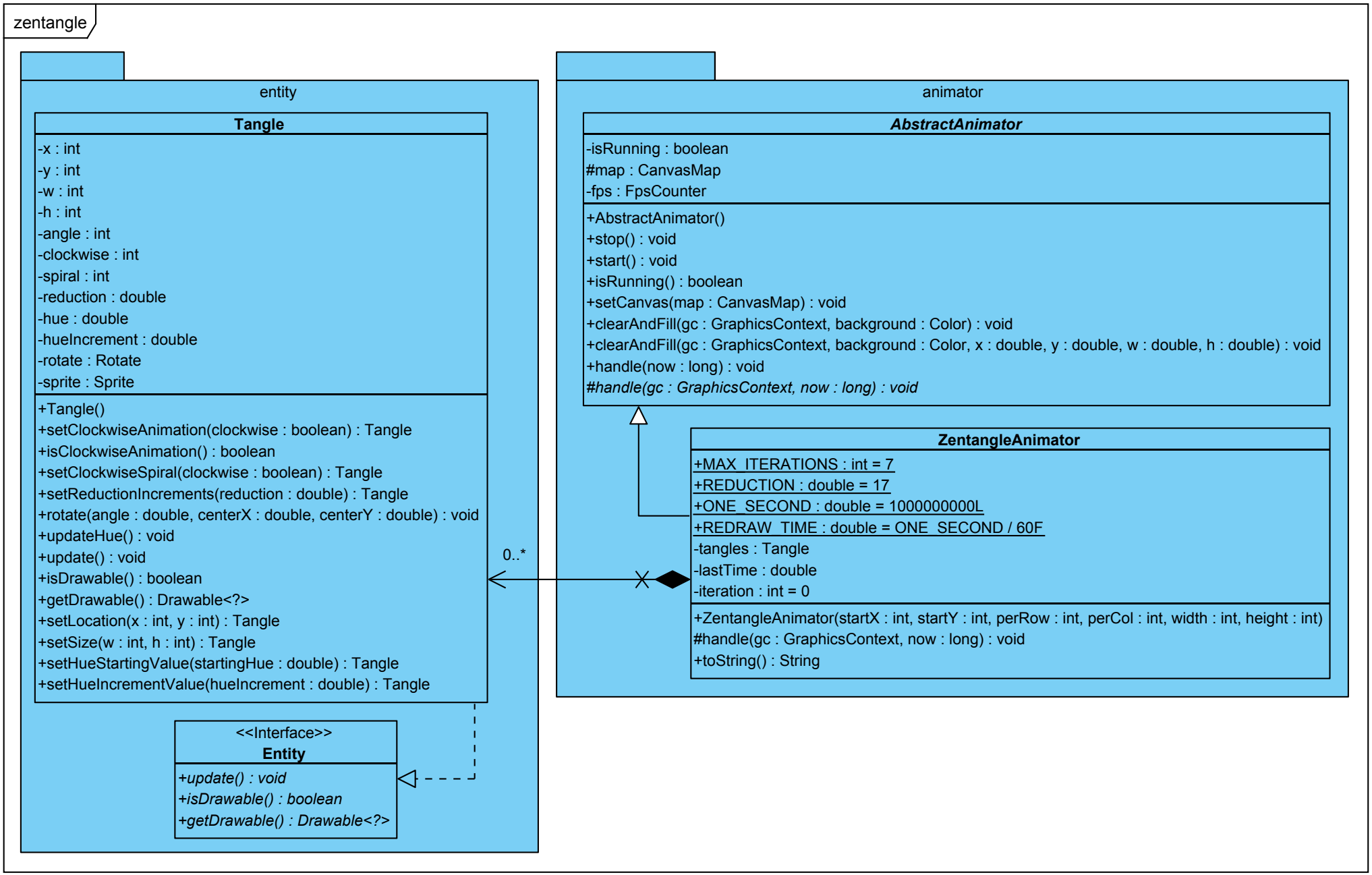
zentangle
entity
Tangle
-x : int
-y : int
-w : int
-h : int
-angle : int
-clockwise : int
-spiral : int
-reduction : double
-hue : double
-hueIncrement : double
-rotate : Rotate
-sprite : Sprite
+Tangle()
+setClockwiseAnimation(clockwise : boolean) : Tangle
+isClockwiseAnimation() : boolean
+setClockwiseSpiral(clockwise : boolean) : Tangle
+setReductionIncrements(reduction : double) : Tangle
+rotate(angle : double, centerX : double, centerY : double) : void
+updateHue() : void
+update() : void
+isDrawable() : boolean
+getDrawable() : Drawable<?>
+setLocation(x : int, y : int) : Tangle
+setSize(w : int, h : int) : Tangle
+setHueStartingValue(startingHue : double) : Tangle
+setHueIncrementValue(hueIncrement : double) : Tangle
<<Interface>>
Entity
+update() : void
+isDrawable() : boolean
+getDrawable() : Drawable<?>
0..*
animator
AbstractAnimator
-isRunning : boolean
#map : CanvasMap
-fps : FpsCounter
+AbstractAnimator()
+stop() : void
+start() : void
+isRunning() : boolean
+setCanvas(map : CanvasMap) : void
+clearAndFill(gc : GraphicsContext, background : Color) : void
+clearAndFill(gc : GraphicsContext, background : Color, x : double, y : double, w : double, h : double) : void
+handle(now : long) : void
#handle(gc : GraphicsContext, now : long) : void
ZentangleAnimator
+MAX_ITERATIONS : int = 7
+REDUCTION : double = 17
+ONE_SECOND : double = 1000000000L
+REDRAW_TIME : double = ONE_SECOND / 60F
-tangles : Tangle
-lastTime : double
-iteration : int = 0
+ZentangleAnimator(startX : int, startY : int, perRow : int, perCol : int, width : int, height : int)
#handle(gc : GraphicsContext, now : long) : void
+toString() : String