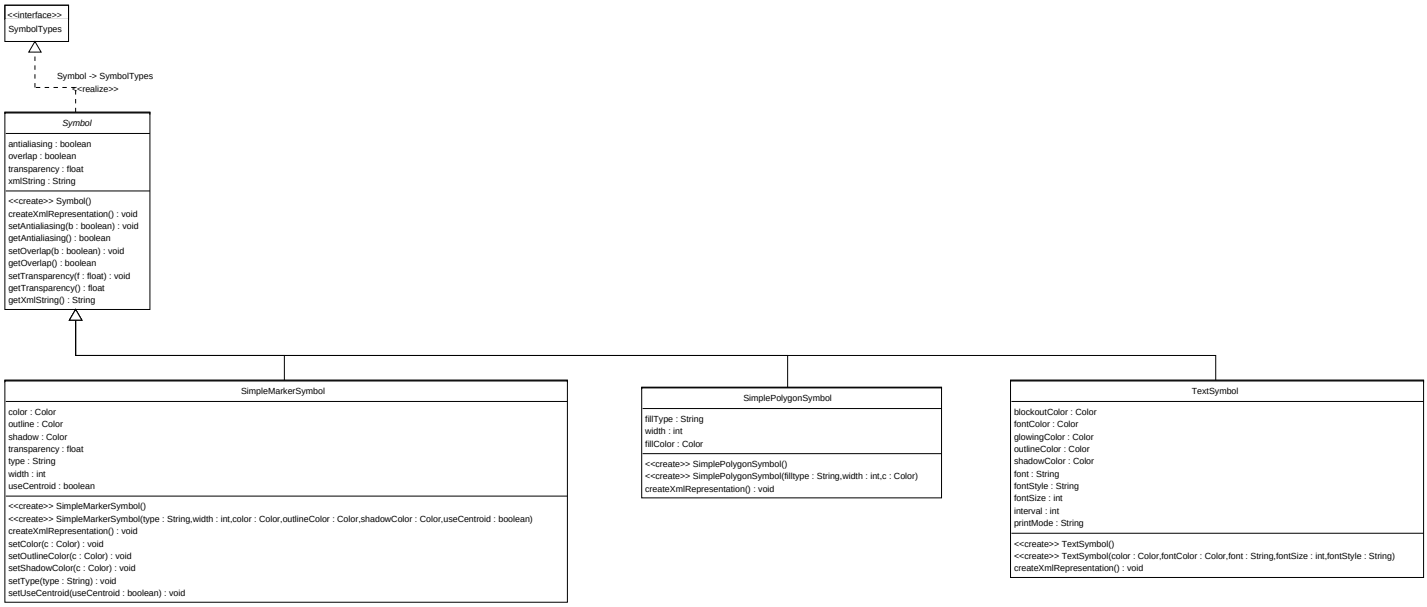
<<interface>>
SymbolTypes
Symbol -> SymbolTypes
<<realize>>
Symbol
antialiasing : boolean
overlap : boolean
transparency : float
xmlString : String
<<create>> Symbol()
createXmlRepresentation() : void
setAntialiasing(b : boolean) : void
getAntialiasing() : boolean
setOverlap(b : boolean) : void
getOverlap() : boolean
setTransparency(f : float) : void
getTransparency() : float
getXmlString() : String
SimpleMarkerSymbol
color : Color
outline : Color
shadow : Color
transparency : float
type : String
width : int
useCentroid : boolean
<<create>> SimpleMarkerSymbol()
<<create>> SimpleMarkerSymbol(type : String,width : int,color : Color,outlineColor : Color,shadowColor : Color,useCentroid : boolean)
createXmlRepresentation() : void
setColor(c : Color) : void
setOutlineColor(c : Color) : void
setShadowColor(c : Color) : void
setType(type : String) : void
setUseCentroid(useCentroid : boolean) : void
SimplePolygonSymbol
fillType : String
width : int
fillColor : Color
<<create>> SimplePolygonSymbol()
<<create>> SimplePolygonSymbol(filltype : String,width : int,c : Color)
createXmlRepresentation() : void
TextSymbol
blockoutColor : Color
fontColor : Color
glowingColor : Color
outlineColor : Color
shadowColor : Color
font : String
fontStyle : String
fontSize : int
interval : int
printMode : String
<<create>> TextSymbol()
<<create>> TextSymbol(color : Color,fontColor : Color,font : String,fontSize : int,fontStyle : String)
createXmlRepresentation() : void