

**TAttBBox**

**fBBox**  
**fglsA**

**@~TAttBBox**  
**BBoxInit**  
**BBoxZero**  
**BBoxClear**  
**BBoxCheckPoint**  
**BBoxCheckPoint**  
**operator=**  
**GetBBoxOK**  
**GetBBox**  
**AssertBBox**  
**ResetBBox**  
**ComputeBBox**  
**Class**  
**Class\_Name**  
**IsA**  
**ShowMembers**