Jogo ODS 14 - Diagrama de Classes C CenaPrincipal c CenaPrincipal

taxaDisparo: number
velocidadeRede: number
duracaoRede: number
taxaSpawnLixo: number
velocidadeLixoMin: number
velocidadeLixoMin: number
taxaSpawnAnimal: number
velocidadeAnimalMin: number
velocidadeAnimalMin: number
velocidadeAnimalMin: number
reciclados: number
reciclados: number
metaReciclagem: number
ondas: Onda[]
indiceOnda: number
navio: Navio
redes: Rede[*]
likos: Lixo[*]
a nimais: Anima[*]
interface: Interface
carregarRecursos() usa C Lixo C Animal C Onda C Navio C Rede C Interface o tipo: enum{garrafa, sacola, pneu} o velocidadeY: number o pontos: number o valorReciclagem: number o tipo: enum{peixe, tartaruga} o direcao: int o velocidadeX: number **€** CenaInformativa o duracao: number o taxaSpawn: number o mistura: Map<string, number> o textoEducativo: string o x: number o y: number o velocidade: number o textoPontuacao o barraReciclagem o textoResgates o velocidade: number o duracao: number o criar(dados) disparar(origemX, origemY)expirar() nascerLateral(y, direcao)
 desativar() nascer(x, y)desativar() • atualizar(pontuacao, reciclados, meta, resgatados) o mover(vx, vy)