

forca\_tiro: floattempo\_ultimo\_tiro: floattempo\_ultimo\_movimento: float

set\_valores()movimentar()se\_afastar()

atirar()

valores\_projetil: dict
clock: pygame.Clock
distancia\_min\_jogador: float
desenhaveis: Lista[Desenhavel]

atualizar\_meus\_tiros(eventos)

set\_distancia\_min\_jogador()verificar\_movimentacao()getColisores(): Lista[EntidadeTela]