

Clases	Métodos	Parámetros
Objeto	update draw onColisionEnter	
Entidad	draw update getBody getId getX getY getRect	pJuego pos(fisica) vel(fisica) sprite(rect) shape(fisica) bodyDef body fDef vector animaciones currentAnim id
Personaje	update	stats inventario
Jugable	update move movControl afinarMov	bool dcha,izq,up,down
Enemy	move onColisionEnter update	
Camara	setTarget update getPlano getTarget getTargetCentro getCentro getAngulo setAngulo dentro setLimite	minX,minY,maxX,maxY centro apuntado(rect) plano(rect) ultimoPlano(rect) anguloCamara
Juego	getTextura getRender getMousePos getError salir handle_event update draw changeState pushState popState topState inputQuery getCameraRect	Accesibles: Animacion(struct)

	<code>getCamera</code> <code>getWorld</code> <code>getPlayer</code> <code>getTilesheet</code> <code>getZona</code> <code>setZona</code>	