

magica_rogue::MRTransform

- float m_x
 - float m_y
 - float m_vx
 - float m_wy
-
- + MRTransform(const float x, const float y, const float vx, const float wy)
 - + void SetPosition(const float x, const float y)
 - + void SetVelocity(const float vx, const float wy)
 - + void SetVelocityWithAngle(const float angle, const float speed)
 - + float GetX() const
 - + float GetY() const
 - + float GetNextX() const
 - + float GetNextY() const
 - + void SetX(float x)
 - + void SetY(float y)
 - + void SetVelocityX(float vx)
 - + void SetVelocityY(float wy)
 - + void Update()