

## Lista de Variáveis da Classe Bullet

	Nome Original	Novo Nome	Descrição	Tipo
Classe	Bullet	Continuará Bullet	Classe da bala das armas do jogo. Segue o padrão estabelecido na folha de estilo.	Herda de GameObject
Métodos	Bullet()	Continuará Bullet()	Método construtor. Possui o mesmo nome da classe, que segue os padrões da folha de estilo.	
	Update()	UpdatePosition()	Atualiza posição da bala no jogo. Nome pouco intuitivo.	void
	Render()	Continuará Render()	Reenderiza a bala. Bom nome, de acordo com a folha de estilo.	void
	IsDead()	GotToDestiny()	Verifica se a distancia chegou a zero. Pouco intuitivo, utiliza do verbo morto para se referir a um objeto.	bool
	getSprite()	GetSprite()	Retorna o valor do sprite. O nome não segue a folha de estilo, começa com letra minúscula.	Sprite
	Is()	Type()	Verifica o tipo do objeto. Nome da classe é pouco intuitivo, o verbo 'é' não indentifica o que esse metodo faz. OBS.: Este método é sobrescrito da classe pai.	bool
	NotifyCollision()	Continuará NotifyCollision()	Notifica a colisão com um Player. Nome bem definido, descreve bem a função.	void
Variáveis	alturaInicial	initialHight	Altura inicial da bala. Nome está em português.	float
	planet	Continuará planet	Planeta do jogo. Nome de acordo com a folha de estilo.	GameObject
	sp	sprite	Sprite da bala. Nome abreviado, não intuitivo.	Sprite
	speed	Continuará speed	Velocidade da bala. Bom nome.	Point
	distanceLeft	Continuará distanceLeft	Distância que falta para a colisão. Bom nome, segue a folha de estilo.	float
	angle	Continuará angle	Angulo da bala. De acodo com a folha de estilo.	float
	frameCount	Continuará frameCount	Variavel para contagem de frames. O nome segue os padrões estabelecidos.	int
	Número mágico 180	HALF_TURN	Valor de meio circulo usado em calculos do código.	const int
	Número mágico 3,1415	PI	Valor de pi usado em calculo.	const double