

Lista de Variáveis da Classe StageState

	Nome Original	Novo Nome	Descrição	Tipo
Classe	StageState	Continuará StageState	Tela de jogo	Herda de State
Métodos	StageState()	Continuará StageState()	Método construtor. Possui o mesmo nome da classe, que segue os padrões da folha de estilo.	
	~StageState()	Continuará ~StageState()	Metodo destrutor segue com o mesmo nome da classe.	
	Update()	Continuará Update()	Atualiza a imagem do jogo de acordo com o tempo delta, o clique do mouse e teclado. Nome adequado.	void
	Render()	Continuará Render()	Reenderiza a imagem blank. png em caso de morte e reenderiza o bg.	void
	Pause()	Continuará Pause()	Pausa a musica e limpa o array de objetos	void
	Resume()	Continuará Resume()	Continua a musica	void
	CheckWeapon()	GetWeapon()	Retorna a arma. Nome anterior não explicava direito o funcionamento do metodo.	WeaponName_lazy
	bg	background	Sprite do background	Sprite
	music	music	Nome adequado, de acordo com a folha de estilo.	Music
	ui	userInterface	Nome muito simplificado. variavel para a interface do usuário.	Ui
	xBg	backgroundSize	Tamanho do background	float
	activeWeapon	Continuará activeWeapon	Nome de acordo com a folha de estilo, armazena a arma utilizada pelo jogador	Weapon
	changeWpCD	musicTime	Tempo para trocar a musica do jogo	Timer
	weapon	weaponNumber	Numero da arma utilizada	WeaponName_lazy
	dt	deltaTime	Valor do tempo delta.	float
	planet	Continuará planet	Planeta principal	GameObject
	planeta1	planet1	Planetas de fundo. Nomes estavam em portgues, contra a folha de estilo.	GameObject
	planeta2	planet2		GameObject
	cometa1	comet1		GameObject
	cometa2	comet2		GameObject
	plataforma1	platform1	Plataformas do jogo. Variáveis devem ser nomeadas em inglês de acordo com a folha de estilo.	GameObject
	plataforma2	platform2		GameObject
	plataforma3	platform3		GameObject
	plataforma4	platform4		GameObject
	plataforma5	platform5		GameObject
	plataforma6	platform6		GameObject
	plataforma7	platform7		GameObject
	plataforma9	platform9		GameObject
	plataforma10	platform10		GameObject
	plataforma11	platform11		GameObject
	plataforma12	platform12		GameObject
	plataforma13	platform13		GameObject
	plataforma14	platform14		GameObject
	plataforma15	platform15		GameObject
	plataforma16	platform16		GameObject
	plataforma17	platform17		GameObject
	plataforma18	platform18		GameObject
	plataforma19	platform19		GameObject
	plataforma20	platform20		GameObject

Variáveis	plataforma21	platform21		GameObject
	plataforma22	platform22		GameObject
	plataforma23	platform23		GameObject
	plataforma24	platform24		GameObject
	planta1	plant1	Plantas. Nomes devem ser em inglês.	GameObject
	planta2	plant2		GameObject
	planta3	plant3		GameObject
	planta4	plant4		GameObject
	planta5	plant5		GameObject
	planta6	plant6		GameObject
	planta7	plant7		GameObject
	energia1	energy1	Energia. Nome da variável deve ser em inglês.	GameObject
	energia2	energy2		GameObject
	energia3	energy3		GameObject
	nave	spaceShip	Nave espacial. De acordo com a folha de estilo o nome deve estar em inglês.	GameObject
	player	Continuará player	Jogador. Nome está de acordo com os termos estabelecidos.	GameObject
	support	Continuará support	Android M4rt4, personagem de suporte que acompanha o jogador. Nome está de acordo com a folha de estilo.	GameObject
	tank1	Continuará tank1	Tanques inimigos que atacam o jogador. Nome está de acordo com o previsto.	GameObject
	tank2	Continuará tank2		GameObject
	tank3	Continuará tank3		GameObject
	tank4	Continuará tank4		GameObject
	tank5	Continuará tank5		GameObject
	tank6	Continuará tank6		GameObject
	tank7	Continuará tank7		GameObject
	tank8	Continuará tank8		GameObject
	tank9	Continuará tank9		GameObject
	tank10	Continuará tank10		GameObject
	objectArray	Continuará objectArray	Lista de objetos contidos na tela. Herdado da classe pai State.	vector<<GameObject>>
	popRequested	Continuará popRequested	Requisição de retirada de elemento. Herdado de State.	bool
	quitRequested	Continuará quitRequested	Requisição de saída. Herdado de State.	bool
	"img/BACKGROUND.png"	BACKGROUND_IMG		const string
	"img/planetafase1.png"	PLANET_LEVEL1		const string
	"img/planeta_rosa.png"	PINK_PLANET		const string
	"img/planeta_amarelo.png"	YELLOW_PLANET		const string
	"img/estrela_cadente_azul.png"	SHOOTING_STAR_BLUE		const string
	"img/estrela_cadente.png"	SHOOTING_STAR		const string
	"img/plataformas/2200/planta.png"	PLANT_IMG		const string
	"img/ENERGIA_V1.png"	ENERGY_IMG		const string
	"img/nave-desligada.png"	SHIP_SHUT_DOWN		const string
	"img/Sprites_Bracos_LUP.png"	LUPS_ARMS		const string
	"img/Sprites_Espada_LUP.png"	SWORD_IMG		const string
	"img/Sprites_Gun_LUP.png"	GUN_IMG		const string
	"img/blank.png"	BLANK_IMG		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_03.png	PLATFORM_2200_03		const string

Constantes	img/plataformas/2200/plataformas2200_05.png	PLATFORM_2200_05	Strings soltas no código	const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_08.png	PLATFORM_2200_08		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_10.png	PLATFORM_2200_10		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_13.png	PLATFORM_2200_13		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_15.png	PLATFORM_2200_15		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_17.png	PLATFORM_2200_17		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_19.png	PLATFORM_2200_19		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_21.png	PLATFORM_2200_21		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_23.png	PLATFORM_2200_23		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_35.png	PLATFORM_2200_35		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_37.png	PLATFORM_2200_37		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_39.png	PLATFORM_2200_39		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_41.png	PLATFORM_2200_41		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_44.png	PLATFORM_2200_44		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_47.png	PLATFORM_2200_47		const string
	img/plataformas/2200/plataformas2200_50.png	PLATFORM_2200_50		const string
	"WeaponBroom"	WEAPON_BROOM	Números mágicos	const string
	"WeaponGun"	WEAPON_GUN		const string
	"WeaponSword"	WEAPON_SWORD		const string
	"audio/fase1.ogg"	MUSIC_LEVEL1		const string
	"map/mapPlaneta.txt"	PLANET_MAP		const string
	"map/mapSubida.txt"	MAP_UP		const string
	0.5	HALF_MUSIC_TIME		const float
	1.4	DEATH_TIME		const float
	500	MAX_POS_DISTANCE		const int
	-200	MAX_NEG_DISTANCE		const int
	250	HALF_POS_DISTANCE		const int
	0	CENTER		const int
	100	PLAT_INITIAL_HEIGHT		const int
	50	PLANT_HEIGHT		const int
	400	ENERGY_HEIGHT		const int
	4	ENERGY_FRAME		const int
	50	TANK_HEIGHT		const int
Enum	WeponName_lazy	SimpleWeaponName	Enumeração para weapons.	