

Lista de Variaveis	Original	Alterada	Descrição	Tipo
Classe	Planta	plant		
Variaveis	x		Coordenada x	float
	y		Coordenada y	float
	rotation		Rotação do objeto	float
	alturaInicial	initialHeight	Altura inicial da planta	float
	file		Tipo de arquivo	String
	dt	deltaTimeCalc	atualiza a posição n frame	float
	sp		tipo desenho	Sprite
	planet		Objeto do tipo planeta	GameObject
	arc		arco seno	float
	somaRotation		recebe o valor de rotação do	float
	type		Tipo de string p confirmação	String
	Numero magico 3,14	PI	Constante PI	const
	Número magico 180	HALF_TURN	faz o obj girar meia volta	Const

Classe	Planta.cpp
	planta.h

Métodos	Update		Atualiza localização do obj	void
	Render		renderiza a imagem e posici	void
	IsDead		Verifica se o obj foi derrotad	bool
	getSprite		Obtem imagem	Sprite
	NotifyCollision		Informa sobre uma colisão	void
	Is		informa tipo de objeto	string
	setH	setHeight	informa altura	void
	GetH	GetHeight	busca altura	float
	setW	setWidth	informa largura	void
	GetW	GetWidth	busca largura	float
	Setx		informa eixo x	void
	Sety		informa eixo y	void
	getCenterX		busca o posicionamento do	float
	getCenterY		busca o posicionamento do	float

Lista de Variaveis	Original	Alterada	Descrição	Tipo
Classe	WeaponGun			
Variaveis	x		Coordenada x	float
	y		Coordenada y	float
	file		tipo Arquivo	String
	somaRotation		recebe a rotação do planeta	float
	dt	deltaTimeCalc	atualiza a posição n frame	float
	sound		inicializa arquivo de audio pr	String
	atkFrame		caso a imagem atual do fran	boolean
	orientation		atualiza a posição de orient	Facing
	RIGHT		movimenta para direita	
	LEFT		movimenta para esquerda	

Classe	WeaponGun.cpp
	WeaponGun.h

Métodos	SetScaleX		informa a escala de X	void
	SetScaleY		informa a escala de Y	void
	setX		Informa o valor eixo x	void
	setY		informa o valor eixo y	void
	setH	setHeight	informa Altura	float
	setW	setWidth	informa largura	float
	SetFlipH			void
	Update		Atualiza localização do obj	void
	GetHp		Obtem o hp do jogador	int
	SetLoop		informa loop caso o hp seja	void
	GetCurrentFrame		busca o frame atual	int
	GetInstance		informa a instancia atual do	Game
	KeyPress		verifica qual tecla esta press	bool
	Render		renderiza a imagem e posici	void
	IsDead		Verifica se o player esta mor	bool
	getSprite		Obtem imagem	Sprite
	Is		informa tipo de objeto	bool
	NotifyCollision		Informa sobre uma colisão	void