

Lista de Variáveis da Classe Energy

	Nome Original	Novo Nome	Descrição	Tipo
Classe	Energia	Energy	Classe da energia do jogo, ajustada para seguir o padrão estabelecido na folha de estilo.	Herda de GameObject
Métodos	Energia()	Energy()	Método construtor. Assim como a classe, alterado para seguir os padrões da folha de estilo.	
	~Energia()	~Energy()	Método Destrutor, modificado para obedecer as normas de estilo	
	Update()	Continuará Update()	Atualiza posição do objeto no jogo. Metodo herdado da classe pai.	void
	Render()	Continuará Render()	Reenderiza o objeto. Bom nome, de acordo com a folha de estilo. Método herdado da classe pai.	void
	IsDead()	continuará IsDead()	Verifica se o objeto está morto	bool
	getSprite()	Continuará getSprite()	Retorna o valor do sprite. O nome não segue a folha de estilo, mas por ser herdado da classe pai, deve ser mudado apenas quando for mudado a classe pai.	Sprite
	Is()	Continuará Is()	Verifica o tipo do objeto, como o parametro é uma string com o nome da classe que está verificando, é intuitivo no uso. Metodo herdado da classe pai.	bool
	NotifyCollision()	Continuará NotifyCollision()	Notifica a colisão. Nome bem definido, descreve bem a função. Método herdado da classe pai	void
Variáveis	alturaInicial	initialHeight	Altura inicial do objeto. Nome modificado pois estava em português.	float
	planet	Continuará planet	Planeta do jogo. Nome de acordo com a folha de estilo.	GameObject
	sp	sprite	Sprite remete ao gráfico do objeto. Nome abreviado, não intuitivo.	Sprite
	dead	Continuará dead	Diz se o objeto está morto ou não. Bom nome, segue a folha de estilo.	bool
	willDie	Continuará willDie	Diz se o objeto irá morrer, de acordo com a folha de estilo	bool
	dt	deltaTime	Valor do tempo delta.	float
	arc	angle	angulo do movimento. Nome modificado por não possuir clareza	float
	rotation	rotation	Informa o valor da rotação do objeto	float
	file	file	Informa o nome do arquivo a ser carregado	string
	somaRotation	sumRotation	Informa a soma das rotações do objeto. Nome modificado para adequação a folha de estilo	float
	qntdFrames	numberOfFrames	Variavel para contagem de frames. Nome modificado por não estar nos padrões	int
Constantes	Número mágico 90	QUARTER_OF_A_TURN	Valor utilizado em cálculos para represantar 1/4 de uma volta completa	const 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