

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()	Continuará Update()	Atualiza posição da bala no jogo. Metodo herdado da classe pai.	void
	Render()	Continuará Render()	Reenderiza a bala. Bom nome, de acordo com a folha de estilo. Método herdado da classe pai.	void
	IsDead()	continuará IsDead()	Verifica se a distancia chegou a zero, se sim, a bala não deve mais existir no jogo. Método herdado da classe pai.	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 com um Player. Nome bem definido, descreve bem a função. Método herdado da classe pai	void
Variáveis	alturaInicial	initialHeight	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 acordo com a folha de estilo.	float
	targetsPlay	continuará targetsPlay	Estabelece se o alvo é um player. De acordo com os parametros estabelecidos.	bool
	dt	deltaTime	Valor do tempo delta.	float
	frameCount	Continuará frameCount	Variavel para contagem de frames. O nome segue os padrões estabelecidos.	int
Constantes	"audio/projetil.wav"	NOISE	String do arquivo do som da bala.	const string
	"Bullet"	BULLET	String com o nome da classe bullet. Utilizada inicialmente fora de uma variavel como argumento do if.	const string
	"Player"	PLAYER	String com o nome da classe player.	const string
	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