

### Lista de Variáveis da Classe Planet

	Nome Original	Novo Nome	Descrição	Tipo
Classe	Planet	Planet	Classe dos planetas do jogo, ajustada para seguir o padrão estabelecido na folha de estilo.	Herda de GameObject
Métodos	Planet()	Planet()	Método construtor. Claro e no padrão.	
	~Planet()	~Planet()	Método Destrutor, Claro e no padrão.	
	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
	getAltura()	getHeight	Método getter da altura do objeto, modificado para se adequar ao padrão	int
	podeSubir()	canMoveUp	Verifica se o objeto pode subir. modificado para se adequar ao padrão	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
	nPlaneta	planetNumber	Numero do planeta, nome alterado para se adequar ao padrão	int
	somaRotation	sumRotation	Informa a soma das rotações do objeto. Nome modificado para adequação a folha de estilo	float
	offsetAltura	offsetHeight	variavel de controle da altura, modificada para se adequar ao padrão	int[]
	mapaPlaneta	planetMap	Mapa do planeta. nome alterado para se adequar ao padrão	string
	novoy	newYPosition	Nova posição no eixo Y, nome alterado para se adequar ao padrão	float
	novox	newXPosition	Nova posição no eixo x, nome alterado para se adequar ao padrão	float
	auxrotation	auxRotation	variavel auxiliar para calculo da rotação, modificada para se adequar ao padrão	int
	mapaSubida	mapUp	Mapa de subida, nome alterado para se adequar ao padrão	int[]
Constantes	Número mágico 90	QUARTER_OF_A_TURN	Valor utilizado em cálculos para repesantar 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