

Metodos de Space Adventure

Estructura de datos:

Se va a utilizar ArrayList y List Iterator como estructura de datos para guardar nuestros objetos.

- METODOS
- Run
 - Tipo: Void
 - Accesibilidad: Publico
 - Descripción: Este método Hace correr al programa, Hace que todo trabaje en conjunto y que no tenga errores.
- End
 - Tipo: Void
 - Accesibilidad: Publico
 - Descripción: Este método termina el juego y cierra la aplicación.
- Mover
 - Tipo: void
 - Accesibilidad: Abstract void
 - Descripción: Método abstracto que Heredarán distintas clases. Cada clase especificará cómo se moverán a través de 'X' y 'Y'.
- Disparar
 - Tipo: Void
 - Accesibilidad: Público
 - Descripción: Este método es de la nave, enemigos y jefe, ejecuta un disparo para proyectar un misil.
- Explotar
 - Tipo: Void
 - Accesibilidad: Público
 - Descripción: Es método para los Asteroides, al contacto con la nave del usuario explota y le resta una vida.
- Chocar
 - Tipo: Void.
 - Accesibilidad: Público.
 - Descripción: Es método de los misiles al chocar con un objeto le resta una vida o lo destruye.

// Todas las clases tienen sus respectivos Setters y Getters

- Clase Objeto_Movil
 - Atributos: Tiene de atributos las posiciones X y Y, ambas son enteros.
 - Métodos: Tiene de método mover se utiliza para que el objeto pueda hacer cualquier movimiento.
- Clase Juego:
 - Atributos: Tiempo que es protected, y el arreglo de objetos movil.
 - Métodos: Sus métodos son run y end que inician y terminan el juego. Tambien, los metodos añade que es para que sigan surgiendo naves, y retira que es para eliminar cada nave.

- Clase Nave:
 - Atributos: Tiene vidas, que es de tipo entero, ancho y largo que son de tipo double para su tamaño.
 - Métodos: Tiene el método de disparar ejecuta un disparo para proyectar un misil.
- Clase Asteroides:
 - Atributos: Tiene el tributo tamaño que es de tipo entero para establecer que tan grande será.
 - Métodos: Tiene el método de explotar, al contacto con la nave del usuario explota y le resta una vida.
- Clase Enemigos:
 - Atributos: Tiene los atributos de ancho y largo que son tipo double para establecer el tamaño de las naves.
 - Métodos: Tiene el método de disparar ejecuta un disparo para proyectar un misil.
- Clase Jefes
 - Atributos: Ancho, largo de los Jefes y su vida.
 - Metodos: Disparar y mover.
- Clase Misiles
 - Atributos: No contiene.
 - Métodos: Movimiento que es para que lleve su dirección y chocar que al hacer contacto con un objeto le resta una vida o lo destruye.