**Taller 2 práctico de repaso**

**Pasos de cómo resolver el problema**

1. Mirar los requerimientos en términos de clases, movimientos e interacciones de las entidades para el ejercicio.
2. Establecer los objetos y las clases a las que pertenecen, cuáles son sus límites, su comportamiento y que atributos tengo que darles.
3. Crear un diagrama de clases para establecer de manera clara y rápida como va a estar estructurado el código del problema.
4. Crear el código del ejercicio y hacerlo funcional.

**Lista de entidades**

* Ejecutable: Donde va a ir todo el código del ejercicio que no pertenece a las clases.
* Enemigos: Clase padre la cual va a tener todo el comportamiento de los enemigos (Moverse a la izquierda y derecha según sea necesario, que bajen hacia el jugador cada vez que toquen el borde de la pantalla y que si llegan a cierto punto Y o de altura el enemigo gana el juego y el jugador pierde.)
* EnemigoNormal: Clase hijo de Enemigos, estará programada para tener todos lo que traiga enemigos sin ningún tipo de alteración excepto su forma y “hitbox”.
* EnemigoRapido: Clase hijo de Enemigos, estará programada para tener lo que traiga la clase enemigos con la única alteración de que sea más rápida en el movimiento y que su forma y “hitbox”.
* Jugador: Seria el usuario que tiene que disparar a los enemigos para ganar solo tendría la habilidad de moverse de izquierda a derecha, que no pueda salirse de los bordes y que cuando presione la barra espaciadora dispara un rectángulo que haga contacto con los enemigos.
* Bala: Seria la clase que se crea donde se posiciona el jugador y que tiene que chocar su “hitbox” y borrar enemigos al contacto.