

Game

- Inicializar o jogo e a janela
- Cuidar da render da interface
- Cuidar da lógica geral do jogo
- Cuidar das entradas do usuário
- Atualizar em tempo real a posição do mouse

- Player
- Enemies
- Bullets
- Boss

Abstract

Entity

Player, Enemies

- Classe abstrata que deve conter funções gerais de entidades do jogo
- Mover a entidade
- Inicializar a textura
- Saber a hitbox da entidade
- Contêm informações sobre velocidade de movimento da entidade
- Deletar a entidade

Player

Entity

- Mover o personagem na tela
- Atirar
- Recarregar
- Informar sua posição na tela
- Colidir com o cenário e inimigos

- Entity
- Bullets

Enemies

Entity

- Mover em direção ao player
- Atacar o player
- Subtrair pontos de vida do player ao atingi-lo
- Adicionar a pontuação caso seja derrotado
- Definir o tempo e local de spawn de cada inimigo

- Entity

Bullets		Entity
<ul style="list-style-type: none">• Se mover na direção que o jogador lançar o projétil• Calcular esta direção• Sumir ao atingir a borda da tela• Calcular a quantidade restante de munição• Definir um cooldown de ataque		<ul style="list-style-type: none">• Entity

Boss		Entity
<ul style="list-style-type: none">• É um inimigo mais forte• Se move mais lentamente em direção ao player• Ataca o player• Subtrai vários pontos de vida do player ao atingi-lo• Spawna ao jogador atingir certa quantidade de pontos• Interrompe o spawn de inimigos normais• Encerra o jogo caso seja derrotado		<ul style="list-style-type: none">• Entity