void player_shoot(game_t* game)

```
         ┌─────────────────────┐
         │   playerBulletAlive ? │──── true ───┐
         └─────────────────────┘              │
                   │ false                     │
                   ▼                           │
         ┌─────────────────────┐              │
         │ playerBullet.x = player.x │          │
         └─────────────────────┘              │
                   │                           │
                   ▼                           │
         ┌─────────────────────┐              │
         │ playerBullet.y = player.y - │        │
         │   (PLAYER_HEIGHT * 2) │            │
         └─────────────────────┘              │
                   │                           │
                   ▼                           │
         ┌─────────────────────┐              │
         │ playerBulletAlive = true │           │
         └─────────────────────┘              │
                   │                           │
                   ▼                           │
              ┌────────┐                       │
              │  end   │◄──────────────────────┘
              └────────┘
```