void move_enemies_bullets(game_t* game, float deltaTime)

```
        Move Enemies
          Bullets
             │
             ▼
          i = 0
             │
             ▼
            ( ● )◄─────────────────────┐
             │                          │
             ▼                          │
      ◄ i < bulletCount ►──Yes──┐       │
             │                  │       │
             No                 │       │
             ▼                  │       │
  game->enemyBullets[i].y +=    │       │
  ENEMY_BULLET_SPEED * deltaTime│       │
             │                  │       │
             ▼                  │       │
  ◄ game->enemyBullets[i].y >   │       │
       game->height ►──Yes──► remove_enemy_bullet(game, i)
             │                  │       │
             No                 │       │
             ▼                  │       │
           i++ ◄────────────────┘───────┘
             │
             ▼
            End ◄──────────────┘
```