

Métodos Identificados por Clase Equipo Épsilon

1. NaveJugador

- `moverIzquierda(float tiempo, float anchoPantalla)`: Mueve la nave a la izquierda dentro de los límites.
- `moverDerecha(float tiempo, float anchoPantalla)`: Mueve la nave a la derecha dentro de los límites.
- `disparar()`: Crea un proyectil que se mueve hacia arriba.
- `colisiona(Rectangle objeto)`: Detecta colisión con proyectiles o enemigos.

2. NaveEnemiga

- `mover(float delta)`: Desplaza la nave enemiga hacia abajo.
- `disparar()`: Genera un proyectil aleatorio que se mueve hacia el jugador.
- `colisiona(Rectangle objeto)`: Verifica si ha sido alcanzada por un disparo.

3. Proyectil

- `mover(float tiempo)`: Desplaza el proyectil en su dirección (arriba o abajo).
- `colisiona(Rectangle objeto)`: Comprueba si impacta con otro objeto.

4. Juego

- `iniciarPartida()`: Configura las entidades iniciales.
- `actualizarEstado(float tiempo)`: Ejecuta la lógica en cada frame.
- `detectarColisiones()`: Analiza colisiones entre objetos.
- `finPartida()`: Finaliza el juego si el jugador pierde o gana.