Tablero[][];

Tanques()

{

vida(numero de impactos);

posicionX;

posicionY;

retraso(Recarga de cañon);

posicionCanhon;

horaUltimoDisparo;

imagenTanque;

mueveDerecha();

mueveIzq();

mueveArriba();

mueveAbajo();

/\*

0 - Derecha

1 - Izquierda

2 - Arriba

3 - Abajo

\*/

mueve(int direccion);

{

switch(direccion)

{

case ‘letra’:

mueveDireccion();

}

}

disparo()

{

if(horaActual-horaUltimoDisparo>=retraso)

{

Posicion tank+1

//Cosas

}

}

}

Jugador()

{

nombre;

puntuacion;

tanque;

}

Bala()

{

posicionX;

posicionY;

direccion(?);

}

Mecanicas

* +1 puntuacion cuando matas un tanque
* -1 puntuacion cuando muere tu tanque.
* colision de tanques resta vida a ambos.
* movimiento tanque WASD
* movimiento cañon flechas