

Análisis del problema y Esqueleto del código.

1. Pasos para resolver el problema:

Primero, y como es lógico, se debe crear la clase "*Ejecutable*" o "*Main*", que dentro de sí llevará toda la lógica del programa.

Posteriormente, se debe crear el héroe o personaje y su respectiva clase heredada, llamada "*balas*" que permitirá disparar y hacer daño a los enemigos.

Luego, creamos la clase "*Enemigos*", de la cual heredarán las clases "*Enemigo1*" y "*Enemigo2*", siendo la primera, la clase de los enemigos normales y la segunda, la clase de los enemigos que avanzan más rápido y son más difíciles de eliminar.

2. Lista de Entidades:

Main.

Personaje.

Enemigos. (*Enemigo1* y *Enemigo2*).

Balas.