Spostata la vita da creatures a entity, fatti i relativi set e get. Nuovo metodo per gestire l’attacco e la morte delle entità, leggi la classe entity che ti ho lasciato appunti vari. Rivedi la tua classe enemy per la questione degli attacchi e la vita che ora puoi migliorarla con queste cose nuove. Implementa il die in enemy. Attento perché ora anche le risorse hanno il metodo die che ho già sistemato io.

In entityManager ora ticca anche la vita e la morte, in caso di morte la rimuove. Aggiunta nuova sezione in player/tick dove gestisce gli attacchi. In player trovi il check attack dove ci sono tutte le condizioni per far partire l’attacco che avviene solo se sei accanto ad una entità ed è temporizzato da un timer