***1. Historia de usuario:***

Como usuario del juego espacial "Galaxy Defender", quiero poder controlar y visualizar los GameObjects en pantalla de manera intuitiva y fluida, para disfrutar de una experiencia de juego inmersiva y emocionante.

Como jugador, quiero que los GameObjects en el juego, como los Shooter y los Asteroides, sean visualizados de manera clara y atractiva en la pantalla para poder identificarlos fácilmente durante el juego.

Como jugador, quiero que los GameObjects se muevan de manera suave y realista en la pantalla para poder interactuar con ellos de manera efectiva y desafiante.

Como jugador, quiero que los GameObjects sean representados por una clase abstracta llamada GameObject que contenga atributos protegidos como posición e imagen, así como métodos abstractos como display() y mover(), para facilitar la gestión y la extensión de los diferentes tipos de GameObjects en el juego.

Como jugador, quiero que la clase Shooter herede de la clase GameObject para poder representar naves espaciales que puedan disparar y moverse en el juego.

Como jugador, quiero que la clase Asteroide herede de la clase GameObject para poder representar objetos destructibles que se muevan de manera aleatoria en el juego y representen un desafío para el jugador.

Como jugador, quiero que el juego incluya un HUD que visualice la cantidad de vidas restantes del Shooter para que pueda monitorear mi progreso y estrategia durante el juego.

Como jugador, quiero poder controlar el movimiento del Shooter utilizando un JoyPad para una experiencia de juego más inmersiva y emocionante, lo que me permitirá moverme con mayor precisión y reaccionar más rápido a los desafíos en pantalla.