Este es un juego donde controlas una nave (A) que puede moverse horizontalmente (teclas a y d) y disparar (barra espaciadora) para eliminar enemigos (V) que descienden desde la parte superior. El objetivo es acumular puntos destruyendo enemigos, evitando que lleguen al fondo o choquen contigo. El juego usa estructuras como for para generar enemigos, while para el bucle principal, if/else para detectar colisiones, y vector para almacenar la posición de los enemigos. Incluye un sistema de puntuación, menú implícito (controles) y termina cuando pierdes (Game Over), que son cosas que hemos visto en clase, sin incluir el vector.