!все коллизии сделаны через ContactManager!

Новое препятствие:

Стреляющий противник

1. Двигается по горизонтали в случайном направлении, стреляет вниз.
2. Направление реализовано через Random, стрельба – так же как и у Ship, здоровье увеличено.

Бонусы:

Появляются в виде коробок, которые надо разрушить.

1. Восстановление здоровья.
   1. Приводит значение здоровья к изначальному
   2. livesLeft = 3
2. Ускорение стрельбы.
   1. Увеличивает скорость стрельбы в 5 раз на 5 секунд
   2. Сделано через создание новой переменной отвечающий за то, когда кончится эффект
3. Щит
   1. Блокирует один выстрел
   2. Создал переменную для проверки, есть ли щит

Добавление уровней:

-

Свои идеи:

Мусор с авто-наводкой (CoolTrash)

1. Мусор двигается в направлении игрока
2. Использовал move из ShipObject т.к. этот метод двигает тело к одной точке

Исправление логики удаления элементов из массива:

Iterator.remove() - удалить элемент из итератора является лучшим способом изменить коллекцию во время итерации, потому что итераторы в java быстры в отказоустойчивости.

https://github.com/Pelmem17/space-cleaner.git