

GameController

fondo: Image∀iev

laseri I: ImageVie

boss: lmageView

a laserBoss: ImageView

enemigos: ArrayList<lma animacionD: Timeline

animacioni: Timeline

animacionBE: Timeline

animationE: Timeline

animationMB: Timeline

vidaBoss: ProgressBar

bP: BorderPane

canvas: Canvas

bounds: Bounds

nasarAlBoss∩:void

addEnemigos():void

moverEnemigos():void
disparoEnemigo(EnemigoBoss):void

corregirEnemigos(Enemigo):void
dejarDeDisparar():void

posicionarEnemigos():void
primitivas(GraphicsContext):void

pintarPuntaje(GraphicsContext); void

moverBoss():void

moverl∩:void

disparar():void

 disparoLvl1∩:void disparoLvl2():void pasarLvl∩:void

a detener(Timeline): void

o corregirUsuario():void

verPuntajes(int):void

guardar():voidbuscar(int):void

getAjam():Pane

setAiam(Pane): void getEnemigos():ArrayList<ImageView>

seleccionarOrden():void

 seleccionarBusqueda∩:void getAnimacionD(): Timeline

getAnimacionl():Timeline getAnimacionB(): Timeline

inicializarEnemigos∩: void

imqUsuario: ImageView