Movimiento entre jugador y enemigos.

Las naves enemigas se moverán en función de un vector que podrá ir variando y una velocidad fija. Ciertas naves enemigas van a tener un vector asociado que apuntará hacia la nave aliada al momento de atacar.

La nave aliada se moverá en función de un vector, que permite su movimiento hacia la izquierda o hacia la derecha, según el jugador lo prefiera, y una velocidad que le será dada.

Las balas utilizadas por ambas naves se dispararán también en función a un vector, cierta velocidad y causarán en el enemigo el daño que sea establecido.