ASTEROID:

Spawn point = random ai bordi dello schermo

Velocità = N

Behaviour :

* Una volta toccato il bordo dello schermo, “Asteroid” viene distrutto

Gestione collisioni :

* Shot = Asteroid.Destroy
* Ship = Asteroid.Destroy

SHIP:

Spawn point : X,Y=(0,0)

Velocità : N

Behaviour :

* Movimento : Su input del giocatore, la nave può andare in avanti e girarsi a destra e a sinistra, non può andare in retromarcia.
* Una volta che il giocatore ha smesso di premere il tasto “vai avanti” la nave non si fermerà ma continuerà a proseguire più lentamente.
* Una volta toccato il bordo dello schermo, “Ship” comparirà esattamente dalla parte opposta dello schermo

Gestione Collisioni :

* Asteroid = go to X,Y=(0,0)

SHOT:

Spawn point : ShipPosition

Velocità : N

Behaviour :

* La direzione in cui il proiettile avanza è la direzione in cui “Ship” si trova nel momento che è stato premuto il comando “Spara”.
* Una volta toccato il bordo dello schermo, “Shot” viene distrutto

Gestione collisioni :

* Asteroid = Shot.Destroy