Asteroid

1. Debe haber una clase abstracta GameObject que incluya:

* Atributos protegidos para la posición y la imagen.
* Métodos abstractos para display y mover.

1. Dos clases que hereden de GameObject:

* Shooter: puede moverse con un JoyPad y disparar,
* Asteroide: se mueve automáticamente en el espacio de juego.

1. Un HUD que muestre las vidas restantes del Shooter.
2. El movimiento del Shooter debe ser controlado por JoyPad.