DefendTheTower

* Hauptziel ist es einen Tower zu verteidigen, der von 2 Arten Gegnern angegriffen wird.
* Der Spieler kann vertikal Springen und sich jeweils rechts oder links bewegen.
* Der Spieler verteidigt den Turm mit geschossen die er verschießt.
* Gegner, Turm und Spieler werden animiert.
* Eine Pausefunktion wird eingeführt.
* Eine Gameoverfunktion wird eingeführt.
* Wenn der Turm auf 0 HP ist, verliert man