


class cannon

float posX, posY

Void disparoDef() / genera tiro disparas
para dañar al def.

Void disparoOpen() / genera tiro disparas
para dañar al DEF

Void ProtegerDef() / proteger al cañon
DEF

Void ProtegerDefyOpen() / proteger al cañon,
DEF sin dañar el
open

Void Defenderbullet() / Defender la bala que
va hacia el DEF.

float d / distancia

class bullet

float radio de daño
RD

float posX, posY

//