* Players tem 3 vidas
* 2 Players na mesma tela em coop
* score player 1 upper left, score player 2 upper right
* Guardar os high scores numa lista e mostrar no fim de cada game
* contador de vida player lower left, contador de vida player 2 lower right
* Cada tipo de alien dá uma pontuação diferente ao player
* Aliens ficam em duas filas no topo da tela
* Aliens que atiram dão mais pontos
* Aliens de tempos em tempos fazem movimentos aleatórios em direção ao player
* Os aliens se movem fazendo no máximo um ângulo de 30 graus
* Aliens quando tocam o player o destroi, diminuindo um contador de vida do player destruido
* O player que atingir vida = 0, está fora do jogo, os demais continuam jogando até o mesmo ocorrer com eles
* Opção:
  + O player que perder conexão, permanecerá no jogo, (sem movimento) até perder todas as vidas, tendo assim uma chance de se reconectar e voltar ao jogo (precisa uma forma de identificar os jogares para eles poderem retomar o progresso)
  + O player que perder a conexao sai do jogo e perde
* Os high score serão salvos por nome de usuário sendo visível a todos os jogadores que vierem a jogar
* Os High scores iniciais padrão (pode ser setado valores quaisquer, ou ser os scores dos desenvolvedores, nós XD)
* Após cada “fase”, ha uma mensagem “challenge stage” que não tira vida dos player, porém os destroem. Após o fim deste aparece na tela, “mumber of hits” que cada player conseguiu e um bonus especial para o player que mais destruiu aliens
* A cada 50K pontos, o player ganha uma vida
* Implementar usando TCP (mas podemos usar UDP)
  + + Mais facil de implementar
  + + Recebe os pacotes em ordem, nao precisa tratamento
  + - Mais Lento