InimigoTipo1...4 são subclasses de Inimigo. Cada tipo de inimigo possui formas diferentes de movimentação e de ataque, tendo assim que implementar individualmente cada um estes métodos. (Alguns atiram, alguns movem mais rápido, outros atacam indo em direção ao player, e outros “capturando/sugando” o player.

Posição -> é do tipo Coordenada. Coordenada possui uma estrutura que contém dois inteiros: X e Y. Estes inteiros especificam a posição dentro do jogo (X - esquerda-direita, Y - cima-baixo).

Vida é o atributo que indica quantos golpes cada inimigo precisa param morrer.

ValorPontuação é a pontuação recebida ao destruir tal inimigo.

Cenário -> inimigos[] -> É a lista dos inimigos selecionados para o cenário i.

nInimigos -> numero de inimigos no cenário

GeraInimigos(n) -> gera aleatóriamente ou outra forma, um número n de inimigos e retorna um array, ou arrayList de inimigos

Interface Player(RMI) -> É a interface que o Player vai ter acesso ao lado do servidor.

O Cliente (Player) só poderá executar os método especificados aqui.

Ataca(posicao) -> envia um sinal de ataque e sua localização no momento da ação

Move -> Movimenta o objeto de sua posição inicial (posicao) para uma posição final somando Xatual + Xdesloc , Yatual + Yfinal . Logo, desloc é quanto o objeto se moveu em cada eixo, não sendo portanto a posição final.

AtualizaCenário() -> Solicita ao servidor as posições de todos os objetos no cenário e retorna estas posições. No Cliente estas posições serão utilizadas para reposicionar os objetos (O ideal é executar esta função de tempo em tempos (tempo muito curto) para dar fluidez ao jogo.