

aliens.h

```
1 /*
2  * aliens.h
3  * Taylor Cowley and Andrew Okazaki
4  */
5
6 #include <stdbool.h>
7 #include <stdint.h>
8 #ifndef ALIENS_H_
9 #define ALIENS_H_
10
11
12 #endif /* ALIENS_H_ */
13
14 void aliens_init(uint32_t * framePointer); // Initializes the aliens
15 void aliens_move(uint32_t * framePointer); // Moves the aliens
16 void aliens_left(uint32_t * framePointer); // Moves aliens left
17 void aliens_right(uint32_t * framePointer); // Move aliens right
18 void aliens_kill(uint32_t * framePointer); // Kills a random alien
19 void alien_missile(uint32_t * framePointer); // Shoots an alien bullet
20 void aliens_update_bullets(uint32_t * framePointer); // Updates the bullets
21
```