

## aliens.h

```
/*
 * aliens.h
 * Taylor Cowley and Andrew Okazaki
 */

#include <stdbool.h>
#include <stdint.h>
#ifndef ALIENS_H_
#define ALIENS_H_

#endif /* ALIENS_H_ */

void aliens_init(uint32_t * framePointer); // Initializes the aliens
void aliens_move(uint32_t * framePointer); // Moves the aliens
void aliens_left(uint32_t * framePointer); // Moves aliens left
void aliens_right(uint32_t * framePointer); // Move aliens right
void aliens_kill(uint32_t * framePointer); // Kills a random alien
void alien_missile(uint32_t * framePointer); // Shoots an alien bullet
void aliens_update_bullets(uint32_t * framePointer); // Updates the bullets
bool aliens_detect_collision(uint32_t row, uint32_t col); // Detect collision w me
```