**Galaxy War Survival**

1. **Jugador (Comandante)**

**Atributos:** Nombre, Crucero(Hogar), Durabilidad, Balas, Misiles, Nave, Escudo, Alimentos, Tropas.

**Comportamientos:** Atacar, Defender,

1. **Nivel I:**
2. Balas: Tipo I
3. Nave: Tipo I
4. Misil: Tipo I
5. **Enemigos**
6. **Tipo I:**
7. Balas: Tipo I.
8. Durabilidad: 300 pts
9. Movimientos: left, right
10. **Tipo II:**
11. **Misiles**

**Atributos:** Daño, Velocidad, Tipo, Rango, Alcance.

1. Misil I (Balístico - m1air):
2. Atributos: 300 pts, 30 km/h, balístico, 48 px.
3. Misil II (Balístico - m2air):
4. Atributos: 650, 45 km/h, balístico.
5. Misil Tipo III (Crucero – c1air):
6. Atributos: 450 pts, 300 km/h, crucero, 105 px.
7. **Anti-Misiles**

**Atributos:** Defensa, Velocidad.

1. Tipo I (Impulsión Acelerada):
2. Atributos: 150 pts, 125 km/h
3. Tipo II (MIR):
4. Atributos: 750 pts, 135 km/h
5. **Balas**

**Atributos:** Daño, Velocidad.

**Comportamientos:** Rectilíneo, Parabólico.

1. Tipo I (name):
2. Atributos: 100 pts, 45 km/h
3. Comportamiento: Rectilínea.
4. Tipo II (name):
5. Atributos:
6. **Escudos**

**Atributos:** Tipo, Durabilidad, Tiempo

1. Tipo I (Escudo de Combate):
2. Atributos: ataque, 800 pts, tiempo.
3. Tipo II (Escudo de Paz):
4. Atributos: defensa, inmune, tiempo
5. **Naves**

**Nota:** usar durabilidad en jugador y enemigos para dar más dinámica al juego y cumplir con los requerimientos del profe.