1. **Jugador (Comandante)**
2. **Nivel I:**
3. Balas: Tipo I
4. Nave: Tipo I
5. Misil: Tipo I
6. **Enemigos**
7. **Tipo I:**
8. Balas: Tipo I.
9. Durabilidad: 300 pts
10. Movimientos: left, right
11. **Tipo II:**
12. **Misiles**
13. Misil I (name): derriba al enemigo I con un solo impacto y reduce 300 pts de durabilidad en los enemigos superiores.
14. Misil II (name): derriba al enemigo II con un solo impacto y reduce 650 pts de durabilidad en los enemigos superiores e inferiores.
15. Misil explosivo (name): explota al impactar, eliminando al enemigo y reduciendo 450 pts de durabilidad en los enemigos que estén en un rango de 60 px.
16. **Balas:**

**Atributos:** Daño, Velocidad.

**Comportamientos:** Rectilíneo, Parabólico.

1. Tipo I (name):
2. Atributos: 100 pts, 30
3. Comportamiento: Rectilínea.
4. Tipo II (name):
5. Atributos:
6. **Escudos:**

**Atributos:** Defensa.

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

Apariencia:

1. Nave I (name): el jugador tendrá 1200 pts de durabilidad y solo podrá disparar balas de tipo I.
2. Aspecto II (name): el jugador tendrá 1800 pts de durabilidad y podrá disparar balas de tipo II y misiles de tipo I.