



получение времени происходит посредством использования следующих методов:
restart() – время, прошедшее с прошлого кадра
asSeconds() – Время в секундах

Метод update() вызывается для сцены, внутри которой происходит вызовов этого же метода для игрока и врагов

Метод redraw() вызывается для сцены, внутри которой происходит вызовов метода draw() для игрока и врагов

