Classes e métodos para Space Invaders

Marcelo Chirai, Marcos Eduardo Pereira Filho, Vinícius Paes de Almeida

Facens – Faculdade de Engenharia de Sorocaba (FACENS)  
Caixa Postal 355 e 664 – CEP 18001-970 – Sorocaba – SP – Brasil

[m4rcel0.2014@gmail.com](mailto:m4rcel0.2014@gmail.com), [mep.filho2012@gmail.com](mailto:mep.filho2012@gmail.com), [hatz.contato@gmail.com](mailto:hatz.contato@gmail.com)

**Resumo.** Este documento demonstra as classes e métodos desenvolvidos nos elementos do jogo SPACE INVADERS.

# 1. Código

public class Principal

{

public int life;

public int points;

public void givePoints(int x)

{

points += x;

}

public void takeDamage(int x)

{

life -= x;

}

}

public class Enemy

{

public int life;

public bool lado = true;

public void takeDamage(int x)

{

life -= x;

}

public void limite()

{

position = new Vector3(posX, (posY + 1), posZ);

lado = !lado;

}

public void move()

{

if(lado = true)

{

move direita;

}

else

{

move esquerda;

}

}