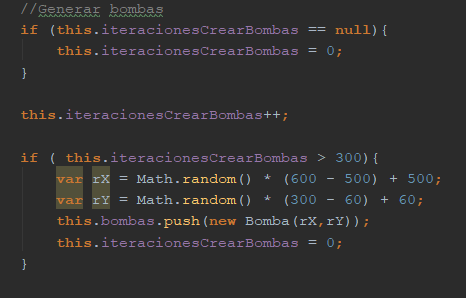
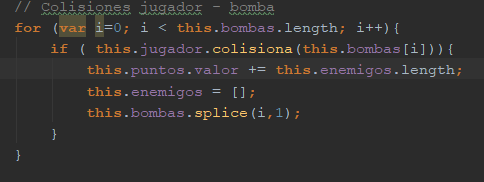
# Informe ampliaciones naves

1. **Bombas**

Para esta ampliación he creado una nueva clase llamada “Bomba” que extiende de la clase “Modelo”. Esta clase tiene el método actualizar que simplemente suma la velocidad de la bomba en negativo para que ésta vaya hacía la izquierda. Para la generación de bombas he creado en la capa “GameLayer” un array de bombas que se va llenando cada 300 iteraciones.

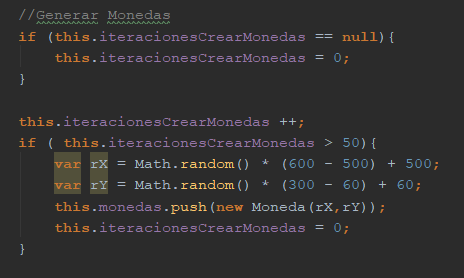


Por último, compruebo las colisiones entre el jugador y las bombas. En caso de que haya colisión elimino a todos los enemigos, es decir, creo un nuevo array vacío, y elimino la bomba del array de bombas usando el método splice. Además incremento la puntuación en 1 punto por cada enemigo muerto gracias a la bomba.



1. **Monedas**

Esta ampliación es muy similar a la anterior. Creo una clase “Moneda” que extiende de la clase “Modelo”. Genero monedas con el mismo algoritmo que las bombas, pero cada 50 iteraciones.



En el caso de que el jugador colisione con una moneda, se saca ésta del array de monedas y se incrementa la puntuación en 5 puntos.

