

Disparo:

El disparo se mueve solo sobre el eje y (arriba y abajo), con velocidad constante. También interacciona con los demás objetos del mapa, cuando colisionan. Estas colisiones las detecta el mapa, y le avisa a los objetos colisionados, y, para manejarlas, se delega la responsabilidad a clases que llamaremos visitantes, donde cada objeto del mapa debe tener el suyo.