**Estructura de datos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetos** | **Propiedades** |
| Botes | Tiran carnada con el objetivo de capturar al lobo. |
| Pescados | Nadan y tienen la posibilidad de ser chocados con el lobo. Pueden nadar hacia el lado izquierdo o derecho. |
| Monedas (criptofishes) | Tienen que ser recolectadas por el lobo. Pueden ser gastadas para comprar coleccionables. |
| Lobo marino | Tiene que nadar para escapar de los obstáculos y juntar las monedas. Tiene tres vidas para sobrevivir. Si toca la carnada del bote, pierde una vida, si toca a algún pescado, pierde una vida. Si llega a la meta en menor tiempo, gana más monedas. |
| Caja Salud | Aparece en cualquier momento al azar, y si el lobo toca esa caja, le asignan una vida más. |