Clases

1. Tanque:
   1. movimiento del cañón-F
2. Bala:
   1. Velocidad inicial
   2. Angulo
   3. Gravedad
   4. Viscosidad
   5. Movimiento parabólico-F
   6. Colisión con objetivo – F
   7. Colisión con muro - F
3. Objetivos:
   1. Creación del objetivo – F
4. Muros móviles:
   1. Movimiento circular – F
   2. Péndulo – F
   3. Elección de movimiento - F
5. Nivel:
   1. Contador
   2. Gravedad
   3. Viscosidad
   4. Elección de nivel – F
   5. Graficar el nivel - F