


```
Enum event_type_enum {
    dash
    ataque
    oro_recogido
    item_usado
    entrada_sala
    salida_sala
}
```

```
Enum weapon_slot_enum {
    melee
    rango
}
```

```
Enum upgrade_type_enum {
    vida
    stamina
    melee
    rango
    velocidad
}
```

```
Enum boss_result_enum {
    win
    loss
}
```