~~Pantalla de Game Over al morir.~~

~~¿Por qué se activa la pizza antes de tiempo? Mala ubicación del box collider de la pizza a activar (a ser setactive en el player).~~

~~Correr las sierras del primer nivel más a la izquierda para no dar paso libre bordeando la pared.~~

~~Corregir el box collider de la activación de la trampa del 1er piso para qque sea más grande.~~

~~Botón SetActive para salida 1er nivel.~~

~~Arreglar Scales de powerups.~~

Animaciones.

Música/SFX.

~~Daño en pinchos baranda.~~

Opciones MISC (Agregar Idioma, Input invertido, controles, etc.).

Música que se desactiva por el OnDestroyLoad.

Sistema de guardado.

Ver si llegamos a hacer script para desactivar salto.

~~Pantalla de Audio en el menú de pausa no muestra el botón de Mute/SFX.~~

~~Arreglar cámara y escala de objetos en nivel 2.~~

Agregar Loading Screens entre escenas (o transiciones copadas).

Extender el nivel 1 con mecánicas de salto y power-ups.

Probar cambio de Template en los Drop Down menus de pausa/UI Scene.

Revisar TrapTrigger script ya que cada vez que hay un OnTriggerEnter se activa el script y parece que el último selfactive desactiva las trampas que activamos en un primer contacto.

~~Cambiar código en Coca Controller script~~