

# Apuntes

Como apunte tengo que el game balancing del juego es un poco raro, pero es perfectamente jugable y se puede ganar, hay un intento de incremento de la curva de dificultad, el juego se divide en 4 fases de 5 minutos en total. Cada fase es más difícil y los enemigos tienen más vida.

Para poder colocar torres debes pulsar sobre esta casilla y ya te saldra toda la interfaz.



# Escenas

- **enemy**: Es la escena para el enemigo del juego. Tiene nodos progressBar para la barra de vida, sprite para la textura y su colisión.
- **estadísticas**: Es el menú estadísticas que sale al finalizar la partida. Tiene labels y botones para navegar
- **flecha**: Es la escena de proyectil principal. Tiene sprite y es un characterbody, con sus colisions.
- **magia**: Es una herencia de la escena flecha.
- **menú**: Es el menú principal, tiene diferentes labels y botones
- **panelArqueros1**: Es el panel para la interfaz, tiene un panel y un sprite
- **panelWizard1**: Es el panel para la interfaz, tiene un panel y un sprite
- **primer\_nivel**: Es el nivel del mapa tiene un tilemap, los paneles de arqueros y wizard heredados y diferentes audios. Instancia de forma dinámica las torres que coloquemos y los enemigos
- **ruta**: Es la escena de ruta que seguirá el enemigo
- **towerArcher1**: Es la escena de la torre, que tendrá las áreas, el spawn de proyectiles, el sprite. Tambien instancia de forma dinámica las flechas
- **towerWizard1**: Es la herencia de la towerArcher1 pero para la torre de magos

# Herencia

He usado herencia de scripts y escenas en towerWizard1 y magia, para no repetir código y prácticamente son iguales excepto por algunos parámetros que he modificado. En otros lugares no he usado herencia porque creo que no hacía falta.