

Escenas

- **Background 1/2/3:** Una escena con parallaxbackground como arrel, dentro parallax layer y sprite para hacer diferentes fondos que se muevan.
- **Bandera:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.
- **Cambio_nivel:** Una GUI creada para hacer el cambio de nivel al llegar a un punto indicado.
- **Cofre:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.
- **Enemigo_cangrejo:** Un enemigo del juego. Como arrel tiene characterbody, despues tiene las colisiones y un animated sprite
- **Enemigo_fierce:** Un enemigo del juego. Como arrel tiene characterbody, despues tiene las colisiones y un animated sprite
- **GUI:** La GUI del juego que indica las monedas actuales y la vida.
- **Inicio:** Escena menú inicio que tiene diferentes botones para iniciar el juego o el tutorial
- **Moneda:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.
- **Personaje_principal:** El personaje principal como arrel tiene CharacterBody, después tiene sonidos, animated sprite, timers para controlar el cooldown y la invencibilidad. Después tiene camera 2D, las interfaces y las colisiones
- **Plataforma_movil:** Es una plataforma que se mueve, se ha hecho con un Path2D de arrel, después PathFollow2D para hacer el movimiento, junto a un RemoteTransform y después tiene un animatable body. Finalmente tiene un animationplayer.
- **Primer_nivel:** El primer nivel del juego, tiene casi todos los objetos heredados y enemigos.
- **Segundo_nivel:** El segundo nivel del juego, tiene casi todos los objetos heredados y enemigos.
- **Tercer_nivel:** El tercer nivel del juego, tiene casi todos los objetos heredados y enemigos.

- **Proyectil:** Proyectil del personaje principal, tiene un Area2D como arrel, junto a animated sprite, collisions, sonidos, timer y para desaparecer cuando se va de pantalla.
- **Spike:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.
- **Trampolin:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.
- **Tutorial:** Una escena canvas layer como arrel con label dentro y un botón para explicar el tutorial
- **Vida:** Es una escena con Area2D de arrel, dentro animated sprite y collision, junto a un audio, sirve para crear un objeto animado.