**Armas:**

1. Daño del proyectil de la secadora (El verde)
2. Enemigo Dummy que pueda recibir daño y se pueda verificar el daño hecho.
3. Proyectil boomerang que rebote en paredes dos veces antes de volver al jugador, o que se devuelva de una al golpear al enemigo

Condiciones:

* Si el boomerang no le pega a nada, rebota en dos paredes antes de volver al jugador, primero va en linea recta, choca, gira 45 grados hacia la pared más cercana (Tracing de dirección hacia paredes), vuelve a rebotar una segunda vez y vuelve al jugador.
* Si le pega a alguien en cualquier momento de la trayectoria, vuelve de una al jugador.
* Cuando esté devolviendose al jugador, el boomerang puede atravezar paredes, pero cuando hace esto no hace daño.

**Inventario:**

1. Los dos menus arrastrables en ambas esquinas, que puedan hacer focus a un solo item, y que una haga desaparecer a la otra pero que quede en pantalla el item equipado
2. Algo que indique que el item que quedó en la pantalla está equipado.
3. Que el arma solo funcione cuando se encuentre equipada.
4. Que las armas al disparar consuman munición.