## Nuevos tipos de enemigos

Clase RedEnemy

Text

Description automatically generated

Generación de proyectiles en el gamelayer.cpp update()

Text

Description automatically generated

Colisiones EnemyProjectile – Player

Text

Description automatically generated

## 2. Enemigos que mueren al saltar sobre ellos

## 3. Enemigo que salta o vuela

## 4. Scroll en el Eje Y

Actor -> draw() ahora tiene scrollY

Text

Description automatically generated

CalculateScroll()

Text

Description automatically generated

loadMap()

Text

Description automatically generated

## 5. Items recolectables

## 6. Tiles destruibles