## 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. Enemigo que salta o vuela

Mi enemigo vuela haciendo un rombo.

BlueEnemy.h

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Update()

Text

Description automatically generated

## 3. Scroll en el Eje Y

Actor -> draw() ahora tiene scrollY

Text

Description automatically generated

CalculateScroll()

Text

Description automatically generated

LoadMap()

Text

Description automatically generated

## 4. Items recolectables

Clase colectable

Text

Description automatically generated

Marcador de recolectables conseguidos

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Añadir al gamelayer en el loadmap.

Text

Description automatically generated

Colisiones Player – Collectable

Text

Description automatically generated

## 5. Tiles destruibles

Las FakeTiles se destruyen al poco rato después de tocarlas.

Clase FakeTIle

Text

Description automatically generated

Añadir fakeTiles al gamelayer en el loadmap

Text

Description automatically generated

Colisiones tile - player

## Text Description automatically generated

## 6. Tiles destruibles al disparar

Para esta ampliación pensé en un principio hacer una clase nueva para este tipo de Tile, pero al ver que lo único que hacía distinto era cambiar el nombre de la textura no me pareció necesario. En un futuro si se quisieran añadir animaciones, o tratar de forma distinta probablemente habría que cambiarlo.

Cargar las casillas destruibles en otra lista de Tiles

Text

Description automatically generated

Colisiones Proyectil - Casilla destruible.

Text

Description automatically generated