**Hacer base del juego, en el que se programa cómo interactúa el jugador con el ambiente. A parte programar los diferentes enemigos. También mirar el cómo conseguir hacer lo de las semillas para los bufeos (se encuentran semillas en las plataformas para poder plantarlas en una pantalla diferente).**

* **Jugador**

Gravedad realista + salto + ataque + vida

Después añadir las animaciones de muerte…

* **Monstruos / obstáculos**

Movimiento + daño (hacerlo de una manera que cada monstruo / obstáculo sean objetos)

* **Plataformas**

Plataformas falsas (mimics -quitan vida al jugador para que este pueda permanecer en la plataforma durante un tiempo, cuando se agota ese tiempo le vuelven a quitar vida-)

Indicar zonas seguras de las plataformas en las que no se puede añadir ningún monstruo ni trampa.