Sprint 13/10/19

* Terminar el mapa 1, que te quedarán unos cuantos después de ese xD.
* Intenta generalizar todo lo que puedas los power ups y obstáculos, para el tema de mensajes.
  + Como dijimos para los obstáculos, todos tienen:
    - Pre-Activar 🡪 Para incluir una animación de que van a ser activados. Los tiempos tendremos que controlarlos después
    - Activar 🡪 Para que realice la animación de activarse
    - Pre-Desactivar 🡪 Lo mismo que el de activar, pero al revés. Por ejemplo, para las trampillas y puertas hará falta pienso yo.
    - Desactivar 🡪 Para que realice la animación contraria.
  + Los power ups tendrán que tener:
    - Activado (que lo recibes del cliente, así que quizás no tengas que mandarle un mensaje de que lo ha activado) para pintar algo que represente que ese power up esté activo
    - Finalizado, para quitar ese power up de la interfaz. Por ejemplo, cuando pierda un escudo, cuando pierda el power up de velocidad, etc.
* Tratar los mensajes que llegan desde el cliente desde cada state. Deberás esperar a que te vayamos diciendo cada mensaje que se envía.
* Arreglar errores como los de la trampilla
* Mandar mensaje al cliente cada vez que:
  + El personaje choque con una pared
  + El personaje choque con suelo
  + El personaje reciba daño
  + El personaje entre en una cuesta (junto con el ángulo)
  + El personaje se quede sin estamina
  + El personaje recupere la estamina

\*\*\* Lo de los power ups y obstáculos de antes también.