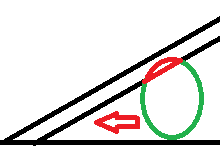
Shooting system:

* Spread-ul bullet-urilor nu functioneaza corect
* Sistemul de coliziuni din unity nu detecteaza coliziunile cand obiectele se misca extrem de repede (problema in cazul gloantelor)
* Gloantele trec prin obiecte atunci cand arma se afla in obiectul respectiv.

Throwing system:

* Cand faci un obiect copilul unui alt obiect, scale-ul si rotatia parintelui distorsioneaza copii, problema pentru a avea cutitele infipte de obiecte care se misca (Posibil sa poata fi reparat cu fixed joints)

Movement:

* Cand dai dash sub un collider slope, player-ul poate ramane cateva secunde blocat in acel collider:

Rewind:

Mare grija cu variabilele setate din editor la o anumita valoare

Ex: Daca creati un moment nou in timp ce un enemy te urmarea,

In timp ce te urmarea, enemy avea variabila ‘isChasingPlayer’ setata ca true

Daca ai fi creat un moment nou, corutina de Chase a enemy-ului nu ar mai fi existat si nu ar fi avut cum sa ajung la final pentru a seta variabila isChasingPlayer ca si true, deci enemy-ul ramanea permanent in Chase. Am reparat bug-ul prin a seta isChasingPlayer ca fiind false in Start()