

Cree tipos de objetos en el módulo de colisiones para que se satisfagan las siguientes condiciones:

- Crear los *objects* *Player* para el jugador, *Bullet* para las balas y *Target* para los objetivos. **(Lyton)**
- Las balas únicamente colisionan con los objetivos. **(Lyton)**
- Los objetivos pueden colisionar con el jugador. **(Lyton)**
- Cualquier otro caso de colisión es ignorado. **(Lyton)**

2. Implemente las siguientes funcionalidades:

- Crear *Blueprints* para las balas rojas, amarillas, y objetivos rojos y amarillos. **(Andersson)**
- El jugador debe instanciar clones de los *Blueprints*. **(Lyton)**
- Los objetivos deben instanciarse aleatoriamente desde varios puntos; y siempre deben salir disparados hacia el frente del punto que los origina. **(Lyton)**
- Las balas y los objetivos tienen un código que identifica el color respectivo (rojo y amarillo). Siempre que sea consistente para ambos tipos de objeto, puede elegir el tipo de dato que mejor le parezca. **(Andersson)**
- Las balas validan que hayan colisionado con un objetivo. Si es el caso, destruyen el objetivo siempre que el color coincida. **(Andersson)**
- Las balas se autodestruyen al ser creadas, después de pasar un tiempo configurable en el panel de detalles. **(Andersson)**
- Las balas se destruyen si reciben evento de colisión, aún si el objeto que tocaron no es un objetivo. **(Andersson)**
- Al presionar los números 1 y 2 del teclado alfanumérico (los números sobre las letras), se debe poder cambiar a voluntad las balas a disparar (1 selecciona balas rojas, 2 amarillas). **(Andersson)**
- Tras hacer un disparo, el jugador NO puede disparar después de que pase un tiempo *shootCooldown*. **(Andersson)**
- El jugador únicamente puede disparar usando la barra espaciadora.
- Las balas se disparan al frente del jugador a partir de un punto imaginario *bulletSpawnPosition*, y son lanzadas hacia el frente del jugador. **(Andersson)**
- Al principio del juego, el jugador siempre puede disparar una bala roja. **(Andersson)**