Elementi da fixxxxare

# Scena:

* ~~Settare ridimensionamento automatico inquadratura Camera e dei Componenti~~
* Migliorare gestione scene:
  + ~~migliorare immagini Intro e applicare animazione~~
  + Implementare ~~Menù~~ e Scena di fine partita:
* ~~Implementare Menù Pausa (definire uno stato di Pausa per i componenti della scena):~~
  + ~~Mettere in pausa lo Spawn (cambiare unità di riferimento per il cooldown: framerate -> secondi) e il Background~~
* Suond System
  + Settare volumi
  + ~~Musica di vittoria e sconfitta~~
  + ~~Boss:~~
    - ~~Sfida~~
    - ~~Morto~~
    - ~~Sparo~~
    - ~~Dash (risata)~~
  + ~~Tobina:~~
    - ~~Danno subito~~
    - ~~Parry~~
    - ~~Sparo~~
  + ~~Enemy~~
* ~~Implementare sistema dello Score~~
* Pulire codice (accessor, commenti)
* Funzioni di fine sessione di gioco!!!
  + ~~GameOver (nemici fermi e pulsante di riprova)~~
  + Vittoria (cambio scena in dissolvenza nelle cutscene finali)
* ~~Controllo nella direzione del proiettile in caso di obiettivo mancante (tobina o nemico con parry)~~

# Tobina:

* ~~Migliorare collider~~
* ~~Risolvere problema dell’immortalità~~
* ~~Implementare invulnerabilità dopo il danno~~
* ~~Aggiustare animazione Parry~~
* Settare proprietà gameplay:
  + Velocità
  + Fire rate
  + Velocità proiettile
* ~~Animazioni~~

# Nemici:

* ~~Distruzione GameObject oltre la camera~~
* ~~-Implementare eliminazione collider dei nemici quando muoiono~~
* ~~Movimento nemici~~
  + ~~EnemyLine (migliorare orientamento alternando l’utilizzo di rotazione Local e World)~~
  + ~~Direzione casuale tramite funzione trigonometrica con angolo scelgo casualmente dentro un range (definito oggetto padre per direzionare movimento)~~
* Settare proprietà gameplay:
  + Velocità
  + Fire rate
  + Velocità proiettile
* ~~Implementare Boss:~~
  + ~~Cambiare il sistema di selezione dei punti di spawn, in modo da poter attivare o disattivare i lati~~
  + ~~Rifare animazioni, non comprendendo il movimento (cambio del prefab)~~
  + ~~Metodi per pausa~~
  + ~~Impostare momento di spawn (livello 4, con orde con i dati del lv 2):~~
    - ~~Definire le variabili del movimento nella classe BossClass~~
  + ~~Entrata in scena parte da un punto esterno alla camera e alineamento dell’asse Y del gameObject relativo il movimento globale con il bordo della camera~~
  + ~~Movimento verticale sinusoidale durante l’IDLE~~
* ~~Danni da contatto~~
* ~~Sistema di Spawn (sistemare prima gameplay e poi testing):~~
  + ~~Punto di partenza e arrivo~~
  + ~~PauseMode~~
  + ~~Definire diversi livelli (implementare counter per il cambio del livello)~~
  + ~~Le ondate di spawn si accumulano durante la pausa (Problemi nelle funzioni di pausa causato dall’attivazione e disattivazione delle animazioni dei punti di spawn (attivando, scatena l’evento di spawn)~~
* ~~Rotazione proiettili~~
  + ~~Dopo aver standardizzato il verso dei proiettili, il movimento è errato dato che si movevano nella direzione opposta e utilizzava il Flip dello sprite per la direzione.~~
  + ~~Rotazione dopo parry~~
* ~~Animazioni~~
  + ~~Sparano durante l’animazione della morte~~
  + ~~Sparano all’uscita della visuale~~

# Altro:

* ~~Permettere modifica dei valori del gameplay (velocità, fire rate, fire cooldown) tramite l’Inspector~~

# Bug:

* Score non si incrementa con kill tramite Parry <CONTROLLARE>

# Idee:

* Basare il gameplay sullo Score. A seconda dello score, si hanno diversi finali

# Power Up:

* Creare prefabs
* Implementare sistema
  + Ottenimento
  + Trasformazione (Tobina e proiettili)
  + Durata (power up temporanei)