Elementi da fixxxxare

# Scena:

* Settare ridimensionamento automatico inquadratura Camera!!!
* Migliorare gestione scene:
  + migliorare immagini Intro
  + possibilità di velocizzare testo
  + Caricamento scene e rematch
  + 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
* Inserire suoni (settare volumi)
* ~~Implementare sistema dello Score~~
* Score non si incrementa con kill tramite Parry \*

# Tobina:

* ~~Migliorare collider~~
* ~~Risolvere problema dell’immortalità~~
* ~~Implementare invulnerabilità dopo il danno~~
* Sistemare direzione Parry \*
  + da problemi EnemyLine: valore direzione giusta, ma gli assi del proiettile (rotazione) è diversa rispetto a quella globale
* ~~Aggiustare animazione Parry~~
* Settare proprietà gameplay:
  + Velocità
  + Fire rate
  + Velocità proiettile

# Nemici:

* ~~Distruzione GameObject oltre la camera~~
* ~~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 (Dash, ZigZag)
* ~~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)~~
* Rotazione proiettili
* Animazioni
  + Sparano durante l’animazione della morte

# Altro:

* ~~Permettere modifica dei valori del gameplay (velocità, fire rate, fire cooldown) tramite l’Inspector~~
* Decidere se caricare proiettili dal Resources oppure precaricarli tramite gli script
* Controllo nella direzione del proiettile in caso di obiettivo mancante

# 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)