Elementi da fixxxxare

# Scena:

* Settare ridimensionamento automatico inquadratura Camera!!!
  + Utilizzato nello spawnpoint del Boss
* Migliorare gestione scene:
  + migliorare immagini Intro
  + possibilità di velocizzare testo
  + Caricamento scene (rematch pause)
  + 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 ??? TENERE CONTROLLATO
* Pulire codice (accessor, commenti)

# 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
  + rendere i proiettili del Boss non parabili
* ~~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~~
  + Dash diretto o sinusoidale (scelta random):
    - Gestire meglio i momenti tra le varie fasi del dash
  + Rivedere ingresso (non entra del tutto nello schermo)
  + ~~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
* 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~~
* Decidere se caricare proiettili dal Resources oppure precaricarli tramite gli script
* Controllo nella direzione del proiettile in caso di obiettivo mancante (tobina o nemico con parry)

# 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)