Elementi da fixxxxare

# Scena:

* Controllare inquadratura Camera
* Migliorare gestione scene:
  + migliorare immagini Intro
  + possibilità di velocizzare testo
* 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
* Implementare Menù di fine partita
* Inserire suoni (settare volumi)
* ~~Implementare sistema dello Score~~

# Tobina:

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

# Nemici:

* ~~Distruzione GameObject oltre la camera~~
* Movimento nemici
  + Velocità
  + Gestione del facing verso il player
* Implementare azioni Boss (Dash, ZigZag)
* ~~Danni da contatto~~
* Sistema di Spawn (sistemare prima gameplay e poi testing):
  + Punto di partenza e arrivo
  + PauseMode
  + Definire diversi livelli (aumentando punti e velocità di spawn)
* Direzione proiettili
* Animazioni

# 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

# Power Up:

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