PRIMERA SEMANA DE MAYO

Entrando a mayo hemos conseguido ya hacer que las paredes y conseguir el sistema de disparo por flechas, estamos próximos a terminar prácticamente el juego base. Aún así, como el 7 de mayo tenemos la presentación para enseñar el avance del proyecto. Antes de ese día, es decir, el 6 de mayo, tendremos una reunión para la que habrá que hacer:

* Un cuadrado de aproximación de hitbox: Al ser los virus de formas no geométricas, al comprobar hitboxes ocurren problemas de teleportación instantánea. Para arreglar eso la mejor solución sería hacer que los virus tuviesen un cuadrado invisible que les cubriese, y calcular colisiones con ese cuadrado.
* Hacer que los obstáculos sean obstáculos
* Oleadas por tiempo, con un sistema de activación: De esta forma podemos comprobar el avance del jugador y hacer que cuanto menos tiempo falte más enemigos aparezcan, por ejemplo. Además, esto lo podemos añadir a la historia de forma que haya que colocar una “bomba de desinfección” en el medio de la sala para iniciar las oleadas, y que hasta que no se haya desinfectado la zona no se pueda avanzar a la siguiente.
* SISTEMA DE MUERTE: Bastante importante.
* Menú de inicio: Haciendo un menú de inicio ganamos varias cosas:
  + Una estructura dentro del juego, siendo la primera pantalla el título.
  + Un sitio al que regresar cuando se pierda
  + Una forma de salir del juego sin tener que cerrar la ventana
* Implementar las armas: Las armas ya están diseñadas, por lo que estaría bien que además del protagonista, implementásemos la primera jeringuilla, y su correspondiente proyectil.
* Implementar la música: Con la música subida, con que implementemos la música al menú principal, al matar, morir y disparar valdría por ahora.
* Revisar los mapas. Los mapas siguen teniendo fallos al poner las escaleras, las camillas, etc.