Imagen que contiene tabla

Descripción generada automáticamenteDiseño:

* Arreglar los mapas: Los mapas siguen teniendo problemillas con texturas
* Hacer mapa del boss: Una azotea, posiblemente con un espacio en la parte superior donde irá el boss
* Hacer al tendero: Un señor que viaja contigo y que se ha atrincherado en la tienda.
* Hacer el boss: En principio un virus con patas y cabeza poliédrica como el de la imagen o un gran ojo.

Programación:

* Hacer las oleadas: Hacer que haya un objeto en el medio de la sala, se puede utilizar por ahora el Sprite “bombaAntivirus” en la carpeta Sprites. Al pulsar el espacio cerca de la bomba se activará y aparecerá un timer, este timer será una cuenta atrás de 1 minuto. Cuando queden 40 segundos aumentará el numero de enemigos y cuando falten 10 aumentará en gran cantidad.
* Sprites de los personajes: Implementarlos ya para hacer que el personaje mire a donde se está moviendo o disparando, teniendo prioridad que mire donde dispare
* Arreglar hitbox: Si esto sigue sin funcionar, dejarlo para lo último, ya se nos ocurrirá una alternativa
* PowerUps: Hay tres tipos de powerUps:
  + Lejía: Eliminar a todos los enemigos de la pantalla
  + Disparo triple: Dispara hacia delante, 30º hacia arriba y 30º hacia abajo
  + Disparo penetrante: Los proyectiles no se “rompen” al colisionar con los enemigos

