Semana 3 de mayo:

Diseño:

* Ampliar el tamaño y la calidad del boss final
* Modificar el diseño de los powerUps
* Arreglar la planta1
* Cambiar un poco al tendero para que se diferencie mejor del protagonista

Programación: Tras hacer todas las cosas (Jorge eres un genio), quedan las siguientes:

* Implementar la tienda: Simplemente serán unos objetos situados en el suelo con el precio debajo, y para comprarlo sólo hay que ponerse encima y tener las monedas suficientes. Habrá un tendero.
* Implementar las monedas: Otro drop más de los enemigos que se podrán utilizar en la tienda
* Programar el boss: Dependiendo de la vida, realizará un patrón distinto:

Imagen que contiene animal, pájaro, ave, flor

Descripción generada automáticamente

* Programar el bisturí
* Implementar los sonidos

Testeo: Empezar a jugar para determinar los parámetros de aparición de enemigos, el drop de los enemigos…

Las reuniones de la próxima semana serán el 27 y el 30 de mayo