* Si usáis una HomedFrog inicialmente oculta como forma de detectar que el jugador ha llegado a una casa, podéis extender el enumerado Collision::Type con un nuevo valor HOME para indicar este tipo de colisión y que la rana pueda actuar en consecuencia. Una complicación con esta estrategia es que en la posición de la casa pueden coincidir la HomedFrog oculta y una avispa, pero la colisión con la segunda debería tener precedencia sobre la primera.