

Roadmap	Estado
Movimiento pjt	
Comportamiento basico bala	
Disparo de bala	
Control de colision contra enemigo	
Codigo de game manager para generacion de objetos en pos designada	
Generacion de enemigos	
Disparo de enemigos	
Control de colision contra pjt	
Generacion de patrones	
Cambio de patrones	
Diferentes loas de generacion	
Control de olas	
Contador de tiempo en contra	
Sistema de puntajes	
Pantalla de derrota	
Pantalla de victoria	
Menu de pausa	
Diseñar olas	
Diseñar patrones	
Buscar recursos	
Aplicar recursos	
Generar segundo nivel	