1. Usar SDL método TTF para escribir texto para mostrar el nombre el personaje
2. Transformar coordenadas RGB a HSL o HSV y viceversa
   1. RGB->HSV->RGB
3. Cuando se deba cambiar el color del luchador, hacerlo una sola vez antes de iniciar el combate
4. En el Json viene seteado el alto y el ancho
5. Recomendaron que se haga una caja lo suficientemente larga tal que agrupe los 2 intervalos y hacer una “búsqueda binaria” para detectar la colision.
6. Si un luchador no bloquea, el otro lo puede empujar
7. Los personajes NO tienen Z-index diferentes
8. En este tp no hay limite de pelea
9. Las capas pueden ser mas altas que la ventana, esto es para el tema de la vibración de la cámara, para esto se mueve la cámara o todo el escenario