

## Game Progress UPDATE

Hem implementat les classes, entityMesh, entityTower, entityProjectile, stage.

Les dinàmiques implementades fins ara són les següents:

- Posicionar torre: Si cliques sobre les plataformes, posicionen una torre. Abans de clicar, pots triar quin tipus de torre vols amb els números 1,2 i 3.
  1. Mina
  2. Ballesta
  3. Catapulta
- Sumar monedes: A dalt a l'esquerra surt en vermell el número de monedes que té el jugador. Si posiciona una torre mina a prop dels diamants, augmenta 2 monedes cada segon.
- Disparar: De moment, la ballesta ataca als enemics que estiguin dins el seu rang. No és visible encara, falta implementar que "dispari" projectils visibles pel jugador.
- Restar vida: A dalt a l'esquerra també tenim el número de vida d'un enemic en blanc. Quan disparem a l'enemic, va disminuint la vida i quan arriba a 0 l'enemic desapareix. Més endavant, farem servir una barra a sobre de cada enemic. Com que de moment només en tenim un printem la seva vida.
- Moure enemic: Hem posionat waypoints en el mapa i fem que l'enemic segueixi el camí.
- Mapa: El mapa és un prototip simple i més petit que el que s'utilitzarà pel joc final
- Càmera: El jugador pot moure la càmera amb wasd i controlar el zoom amb z i x.