

Añadir más Enemigos

Cuando el enemigo se chocaba con una pared, no se daba la vuelta.
Por lo que tengo que añadir el método `update()` del grupo de enemigos en el `update()` del nivel.

Además, añadido un nuevo tipo de enemigos.
Los defino en el create de Nivel 1 y los actualizo en el `update()`.
Sus assets ya estaban cargados.

Añado un nuevo parámetro al constructor de la clase `Enemigo` para establecer su tamaño y offset cuando se defina uno.

Modifico el tiempo restante del nivel para poder darme tiempo a acabarlo llegando hasta la meta.