**Sound:**  
- Soundtrack for levels (ok)

- Sound for jump (ok)

- Sound for reaching the goal (ok)

- Sound for spring (ok)

- Sound for enemy death (ok)

- Change soundtracks depending on situation (ok)  
  
**UI:**  
- Options menu and credits

- Mobile interface

- Select Level logic to load only levels completed

- Pause & Restart

- Finish level screen: score, next level

- Death count at the start (ok)  
  
**Functionality:**  
  
-Load next level when reach goal

- Add points and time (ok). Time left add to points

- Save progress through the level

- Checkpoints?  
- Box with items  
-Power ups  
- Spring (ok)

Level 1 :

- Dois caminhos, um deles para entrar e pegar uma maçã gigante e vai ser preso por uma torre de Rockys

- Mola no chão (escondida ou não) que te empurra para one way preso

- Rocky trombando em mola e sendo arremessado no player (vai atrapalhar logica de andar)  
  
  
  
Level 2 – Power up 1: Ao entrar em contato com caixas, destrói elas.  
  
- Caixa caindo offscreen atrapalhando o pulo  
- Caixa sendo empurrada e fechando o caminho

- Caixa necessária após player empurrar no buraco (como?)

- Caixa caindo e deixando jogador preso

- Caixa necessária sendo destruída por player com power up

- Power up disponível depois que player passa por one way

- Inimigo que empurra lentamente a caixa para fora da tela

- Kaizo block

Necessário: Power up1, one way, trampolim ,checkpoint(?), kaizo block

Trolls:  
  
-Death after reaching end: criar novo método para conferir se o player está vivo antes de dar load na próxima tela

- Inimigo despera player e faz atravessá-lo por one-way (rinoceronte)

Brainstorm:  
Cameras piscando