Todos los eventos se emiten a partir de la Se subscribe o emiten eventos de esta lista lista Event mediante EventDispatch unicamente mediante EventBroker Todos los inputs se Un manager que controla gestiona mediante este el bucle del juego Se importa a todas las escenas que Se importa a todas las escenas que requieren InputManager Esta en la otra requieren de subscribir o emitir eventos de subscribir o emitir eventos documentacion Es un "singleton" Es un "singleton" Es un "singleton" **Event** InputManager EventBroker TOGGLE_MAP Manager export EventBroker = instance scene MOVE currentScene INVENTORY export InputManager = instance

La lista de todos los eventos. En principio logico

