Jerarquia de carpetas

* Audio
  + Dos audios: uno de música y otro de explosión
* Materials
  + Textura de nave y del suelo
* Prefabs
  + Prefab de la nave y de la columna
* Scenes
  + Escena principal
* Scripts
  + Seis scripts: cámara, columna, creacolumna, cubescript, sphere y spherescript.
* Skyserie Freebie
  + Texturas de skybox

Jerarquia de Scripts

* Cámara
  + Con este código, la cámara seguirá al jugador, pero alejado algo en el eje Z
* Columna
  + En el Start, declaramos que la velocidad de la nave sea la velocidad que se mueva las columnas. En el Update, se declara el movimiento y, se sale de cámara, se destruye
  + En el collisionEnter, cuando colisiona con la nave, se detienen las columnas
* Crearcolumna
  + En el Start, se inicia una cantidad de columnas (8f) y se pone una corrutina de instanciamiento.
  + En el CrearColumnasIniciales declaramos posiciones aleatorias para los diferentes objetos que vamos a instanciar con un bucle y después, se pone un vector en distancia z y con un número aleatorio en la X.
  + En CrearColumna, creamos un vector3 con una posición aleatoria en la X y se instancia las columnas.
  + En la ColumnCorroutine, creamos un bucle donde llamamos la función CrearColumna e indico la corrutina que se repita cada ciertos segundos.
* Cubescript
  + Este manda un mensaje a la consola
* Sphere
  + En el Start, declaramos el GameObject, su velocidad y cogemos los componentes de audio y renderizado. Finalmente, declaramos que está vivo con booleano a true.
  + En el Update, se mueve la nave y la velocidad va aumentando con el tiempo. Enseñamos por pantalla la velocidad y el tiempo que llevámos,
  + En MoverNave, declaramos el movimiento en X y Y y restringimos el movimiento en ambos ejes
  + En OnCollisionEnter, cuando choca con una columna, se detiene la velocidad, se reproduce el sistema de partículas, se reproduce el audio, se apaga el sistema de partículas y se destruye, declarando false en el booleano alive.