## KankHasunt: UML

## Jugador: GameObject + camaraJuego: Camera + bloquesPrefab: GameObject[] + Constructor: MenuPrincipal( + textoJuego: Text + Update(): void + rB: Rigidbody + punteroJuego: float - EmpezarJuego(): void lugarGeneracion: float + perder: boolean + puntos: int + MaximoDePuntos: int MenuFinal + Constructor: Escena() + Awake(): void + Update(): void + PunteroJuego{}: float + LugarGeneracion{}: float + Start(): void + Perder{}: boolean + Update(): void + IncrementarPuntos(): void + FinalizarJuego(): void Bloque BotonPrincipal + tamaño: int + Bloque() + Update(): void + Update(): void + ReintentarJuego(): void

MenuPrincipal

Escena



