# Código C#

## SerializeField

Se pone la variable disponible en el inspector para modificar cómo si fuera pública, pero no es accesible desde otros scripts.



## Time.deltaTime

* Es la manera de Unity de decirnos cuando tarda en ejecutarse cada frame.
* Cuando multiplicamos algo por Time.deltaTime, hacemos nuestro juego independiente del frame rate. Es decir, el juego se comporta igual sin importar lo rápida o lenta que sea la computadora.

