CardDsiplay: Hace que la carta en el campo tenga su imagen, efecto, poder etc displayeado en diferentes imágenes y textos dentro del objeto carta

CardProperties: Scriptable object, tiene todos los datos de las cartas

CardsAttributes: Es CardProperties pero llevado a monobehaviour

Destruction: Tiene el script de destruir cartas. Todavía no lo he implementado al 100%

DragDropKan: Esta en las cartas, maneja que se puedan coger y arrastrarlas y meterlas en las zonas en donde van

DrawCard: Genera las 10 cartas de ambas manos al principio del juego

FieldAttributes: Es field Properties como monobehaviour

FieldProperties: Scriptable object, Tiene el numero de máximo de cartas que puede haber en cada campo, el nombre del campo

GameManager: Tiene todos los métodos y todas las variables y objetos del juego, y hace cosas con ellos

GameMechanics: Scriptable object, contiene las variables de los jugadores

Initiate player hero: Pone la carta héroe en su zona

PlayerLogic: Es Game mechanics como mono behaviour

ResetAllBoard: Era un metodo que usaba para remover las cartas del campo

TurnSystem: Controla las cosas de los turnos

WeatherModifiers: Controla el cambio de clima y las cosas que cambian al final del turno, para que funcione la lógica de los climas