**ARQUITECTURA**

Haremos una clase abstracta que será Planeta, y los planetas heredarán de ella, porque todos son planetas, pero no tienen la misma velocidad de rotación y movimiento.

Necesitaremos acceder a su componente Transform, para modificar su rotación.

Todos los planetas serán hijos del Sol, porque giran a su alrededor. A su vez, La Luna es hija de La Tierra por el mismo motivo.

Para que las órbitas sean elípticas y no circulares, crearemos Game Objects vacíos y los pondremos no en el centro de los planetas, sino un poco desplazados para que los planetas giren alrededor de ese game object vacío y de la impresión de que las órbitas son elípticas.