**ARQUITECTURA**

Haremos un script Rotación y se lo aplicaremos a un Game Object nulo. Cada planeta será hijo de uno de esos objetos nulos. De esta forma, podremos darles diferentes velocidades de rotación y traslación a los planetas.

Necesitaremos acceder al componente Transform de los componentes para modificar su rotación.

La Luna será hija de La Tierra, porque gira a su alrededor.

Para que las órbitas sean elípticas y no circulares, los game objects nulos oscilarán de lado a lado y los planetas girarán a su alrededor, así dará la impresión de que las órbitas son elípticas.

Añadiremos un cinturón de asteroides que tendrán su propio script para rotar.

Y tendremos otro script para poder mover la cámara.