

# **ARQUITECTURA DEL PROYECTO**

## **HERENCIA**

Todos los objetos heredan de un objeto espacial que tiene un método para que giren sobre sí mismos "*Rotation()*".

## **JERARQUÍA DE OBJETOS**

El sol es parent de todos los planetas y en el caso de los planetas con luna, estos son el parent de sus lunas para facilitar la rotación como satélites.

Nuestro mayor problema es la velocidad con la que giran los planetas alrededor del Sol, en un principio haremos que todos giren a la misma velocidad, pero para mejorarlo trataremos de desarrollar una solución para que cada planeta, somos conscientes de que podemos con objetos vacíos y hacer un objeto vacío por cada planeta, pero esta solución nos parece incompleta y mejorable.

Si somos capaces de solucionar este inconveniente el Sistema Solar será más similar a la realidad.

## **TRANSFORM**

Para la rotación de los objetos y los cambios de posición utilizaremos los métodos estáticos del "*transform*" de GameObject.