

MenuPausa
- menuPausaUI: gameObjetct - juegoPausado: bool
+ Update():void + Reanudar():void + Pausar():void + CargarMenuPrincipal():void + AbrirMenuOpciones():void + SalirDelJuego():void

GuardianAtacar
- tiempoDeAtaque:float - estaAtacando :bool - patrullarScript: PatrullarDeRegreso_Guardian
+ Start():void + OnTriggerEnter():void + AtacarJugador():IEnumerator

PatrullarDeRegreso_Guardian
- puntoDeRetorno:Transform - rapidezDeRetorno :float - estaFuera:bool - estaDetenido:bool
+ Update():void + DetenerMovimiento():void + ReanudarMovimiento():void + OnTriggerExit():void + DetenerPorTiempo():void

GestorAntorcha
- puerta: GameObject - antorchas: array - escenaDerrota: string - indiceAntorchaActual: int
+ EncenderAntorcha(AntorchaNivel2) + AbrirPuerta() + EscenaDerrota()

AntorchaNivel2
- gestorJuego - encendida: bool - fxSource: AudioSource - clickSound: AudioClip
+ SetGestorJuego(GestorAntorcha) + Encender() + OnCollisionStay(Collision) + PlaySoundButton()

GestorCampana
- campanas: array - areaOculta: GameObject - tiempoLimite: float - timerText: TextMeshProUGUI - timer: float - eventActive: bool - escenaDerrota: string
+ ActivarCampana(Campana) + Temporizador() + ResetPuzzle()

Campana
- gestorJuego - activada: bool - fxSource: AudioSource - clickSound: AudioClip
+ ActivarCampana(Campana) + Temporizador() + ResetPuzzle() + DesbloquearAreaOculta() PlaySoundButton()

+ DesbloquearAreaOculta()

--

RetryButtonChangeScene
- SCENE_NAME
- fxSource: AudioSource
- clickSound: AudioClip
+ ChangeScene()
+ PlaySoundButton()

SaveSceneName
+ Awake()

GestorTumi
- instancia: GestorTumi
- JugadorTieneTumi: bool
- escenaVictoriaConTumi: string
- escenaVictoriaSinTumi: string
+ ComprobarVictoria()
+ OnTriggerEnter(Collision)

TumiJ
- recogido: bool
+ OnCollisionEnter(Collision)