Guía de los scripts:

La carpeta controllers contiene las clases principales del proyecto:

CamaraController :

Es responsable por los efectos de la camera.

Sus propiedades SpeedTransitionCam el tiempo que se demora para finalizar un efecto, DefaultValueZoonIn y defaultValueZoonOut es el valor del Zoon de la cámara.

CanvasController:

Esta clase deberá ser utilizada dentro de una cena level, que es responsable pela UI.

Para utilizar-la deberá ser por medio del prefab ’Canvas’.

GameController :

Es responsable pelo fuxo del game, es una singleton que persiste en los cambios de cena.

Sus propiedad es el tiempo de la versión Trial y se es una versión trial.

PlayerController:

Es responsable por las informaciones del player, cuantidad del Life, cuantidad de puntaje dentro del level y el nombre del player;

Dentro de la carpeta Behavior, contiene nos comportamientos de los GameObject.