

«MonoBehaviour» GameManager
Instance: GameManager

«File» Enmus.cs
«Enumeration» Enums.EnemyType
Potato = 0, Spinach

Test
«MonoBehaviour» PoC_TestSpawner
Start()

«MonoBehaviour» UIManager
Instance: UIManager

«MonoBehaviour» UIWeapon
UpdateUI(weapon IWeapon) PoC_GetWeaponColor(weaponName: string)

