**Beschreibung UML-Diagramm**

Im folgenden UML-Diagramm ließen wir davon ab, direkt Komponenten der Unity-Engine darzustellen. Dennoch ist die Darstellung stark von der Engine beeinflusst.  
Die Entwicklung in Unity ist objektorientiert aufgebaut. Die Klasse „Object“ fungiert als Superklasse für alles, was im Spiel dargestellt wird. Unter ihr in der Hierarchie stehen die Klassen „GameObject“ und „Component“, denen alle vom Benutzer erstellten Klassen untergeordnet werden. Um dies darzustellen, wurden Operatorblöcke genutzt, die aber nur der Übersichtlichkeit dienen.   
Für die bessere Übersichtlichkeit wurden außerdem zusätzlich vor dem Bezeichner der Klassen jeweils ein Zeichen mit einem Buchstaben und einer Farbe platziert.  
Objekte, die von der Klasse "GameObject" erben, werden in der Szene der Engine dargestellt. Die Szene ist ein Objekt, das selbst alle Objekte beinhaltet, die innerhalb des Spieles für den Nutzer sichtbar sind. Variablen, Animationen und sämtliche Eigenschaften dieser Objekte werden im Inspektor der Engine als sogenannte „Components“ erfasst.   
Zusätzlich zu den von Unity vorgegeben „Components“, können eigene „Components“ in Form von „Scipts“ erstellt werden. Diese erben alle von „MonoBehaviour“, welche wiederum von „Behaviour“ erbt. Sie können also wie andere „Components“ einem „GameObject“ zugewiesen werden und bieten so die Möglichkeit Verhalten von zum Beispiel „Player1“ genauer und „freier“ zu beschreiben.  
In der im UML-Diagramm als Klasse dargestellten Legende sind die Framework-eigenen Bezeichner für die Eigenschaften public und private von Klassenattributen und –methoden zu finden.