Documentacion de BorBreack

Es un videojuego desarrollado en Unity se trata de un muchacho que pone bombas como bomberman y que le persiguen zombies

**Scripts**

Se encuentra dentro de la carpeta Assets/Scripts

Este proyecto Tiene dos Scripts en la carpeta de scriipts **Enemigo** y **movimiento**

* Enemigo**:** Tiene toda la lógica del enemigo desde el movimiento con sus pies, la persecución a nuestro personaje principal y la mordida que hace al encontrarlo.
* Movimiento: tiene los movimientos de nuestro personaje principal con los pies y l momento de poner la bomba

**Prefabs**

Se encuentra en la carpeta Assets/Prefabs.

Esta carpeta es muy importante ya que aquí se encuentran los personajes de nuestro juego ya creados con sus distintos moviemientos incluidos

**Resumen**

Falta la bomba y la lógica de la bomba