

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

/*
    este boton deberia desplegar un menu que se llene con un boton para cada userMon.GetMov(lv).

    cada uno de esos botones deberian llamar al createAccion (button.name)
*/
public class AttackBtn : MonoBehaviour {
    protected Battle battle;
    /*
    public void Click(){
        battle = GetComponentInParent<Battle>();
        Debug.Log("click Atk");
        //battle.act1 = Accion.CreateAccion("AttackGeneric");

        battle.act1 = Accion.CreateAccion(battle.userMon.GetMov(battle.userMon.lv)[0],battle.opoMon);
    }*/

    public void Click(){
        battle = GetComponentInParent<Battle>();
        battle.user.nroMovimiento = 0;
        battle.user.target = battle.opoMon;
        battle.user.clicks = accionesEntrenador.Ataque;
    }
}
```