

Preparativos - Menú

1. Crear GameObject vacío en la escena Menú.
 - a. Asignar el script Game Manager.
2. Asignar al botón de PLAY el script Button Controller

Preparativos - Main

1. Al Player asignarle las cámaras
2. Agregar a cada enemigo con el sufijo Laner el script Enemies Navigation y asignar cada punto. Las posiciones están mencionadas de manera ordenada (1, 1.1, 1.2...).
3. Agregar el script de Door a las puertas.
 - a. Agregar en el Transform la etiqueta Player
 - b. La puerta de la izquierda ponerle el valor 3 en Required Jugs y -80 en Open Rotation
 - c. Los mismo con la puerta de la derecha pero en Open Rotation asignaremos el valor de 85
4. Asignar el script de End al game object End.
5. A cada Jug asignar el script Jug.

Preparativos - End

1. En el Panel asignar el script Final Menu y asignar sus correspondientes Text Mesh Pro.
2. Crear un event system.
3. Al botón play again agregar el script Play Again Button Controller y agregar en el OnClick la función de LoadScene() y el botón Play Again de la escena.