Managers:

GameManager – Maneja estados del juego

GridManager – Maneja grilla de cada nivel

* Width, Height
* Tiles Diccionario(Vector2, Tile)
* Grass Tile
* Mountain Tile

MenuManager – Maneja menú

UnitManager – Maneja las distintas unidades

* Units

Tiles:

Tile – Abstracción genérica de tile

* OcuppiedUnit (unidad que ocupa la tile)
* IsWakable

GrassTile – Tile de piso

MountainTile – Tile de pared

Units:

BaseUnit:

* UnitName
* OcuppiedTile

Heroes:

BaseHero – Abstracción genérica de héroe

Hero1 – Héroe particular

Mover una unidad:

1. Tirarle la flecha en una dirección a la unidad
2. La unidad pregunta por el tile que tiene en esa dirección para saber si puede moverse
3. Si puede, se mueve. Sino, no.