

## Builder

BuilderParticles.cs: Se creo un patrón builder simple, para la implementación de partículas.

Este script permite crear un GameObject para una partícula con configuraciones específicas de posición y escala.

En el CannonScript, en el método ParticleFxBuilder, se crea un efecto de partículas para cada disparo del cañón utilizando BuilderParticles.cs

Se pasa \_particlePrefab, la posición \_spawnPoint.position, y se escala el efecto de partículas a la mitad del tamaño original. El método Done () finaliza la construcción y devuelve el objeto de partícula.

## Pool/ PrefabFactory

El script Pool implementa un sistema de objetos para las balas del cañón. Utiliza una lista para almacenar objetos y reciclarlos. Al inicio, llena el Pool con un número inicial de balas creados por la PrefabFactory. El método GetObjectFromPool permite obtener balas del Pool, activarlos, y opcionalmente programar su desactivación. Si el Pool está vacío, se crea una nueva bala. Este patrón se utilizó para la creación y destrucción constante de balas en el juego.

## Observer / EventManager.cs

Se uso este patrón para que cuando el player recolecte las monedas los scripts (PlayerEvents/ ScoreSystem) cambien su estado, sean notificados y realicen alguna acción en respuesta al cambio.

Realizado por: Lourdes Pando y Nahuel Stagno.