

```
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.SceneManagement;
3
4 public class Pause : MonoBehaviour {
5     // Update er kaldet på en gang pr frame
6     void Update() {
7
8         //køre en gang når man trykker på escape knappen
9         if(Input.GetKeyDown("escape")) {
10             SceneManager.LoadSceneAsync(0);
11         }
12
13     }
14 }
15
```