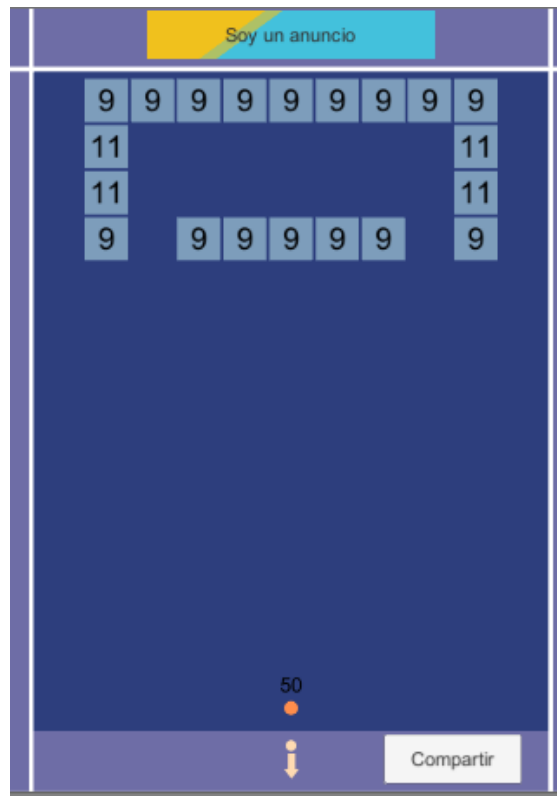


La versión del juego que hemos implementado cuenta con los txts originales, los cubos básicos (1-6) y el cubo 21, que otorga una bola extra.



En los niveles generamos 11 filas de bloques y solamente se crean los bloques implementados, los que no, se quedan como un hueco vacío. Los bloques son almacenados en una lista del LevelManager.

En la parte inferior de la pantalla tenemos tres botones: (De izquierda a derecha)

- PowerUp: Aparece un rayo en la última fila y destruye todos los bloques.
- Hacer retroceder todas las bolas que hay en pantalla (si las hay) y finalizar turno.
- Compartir puntuación actual en Twitter.

Arriba hay un anuncio que funciona en el editor de Unity.

Clases principales:

- Ball: incluye métodos para:
 - o Acceder al rigidbody.
 - o Ser disparada (Punto origen, vector dirección + velocidad).
 - o MoveTo, corrutina que traslada la pelota a una posición en X tiempo.
- Bloque: el prefab contiene un gameObject hijo vacío que tiene un textMesh desde el que accedemos a través de este script, además:
 - o SetTipo: determinamos el tipo de bloque según el código numérico.
 - o SetPosition

- Corrutina de descenso de una posición, para que quede un efecto suave. Además de descender, comprueba si la posición destino es crítica (para avisar al jugador) o incluso si ha perdido la partida.
 - OnCollisionEnter para gestionar el golpe de las pelotas y disminuir el contador de golpes.
 - OnTriggerEnter para los bloques especiales que no colisionan con la bola.
- DeadZone:
 - OnCollisionEnter comprueba que es objeto de tipo Ball y lo envía al LevelManager para aumentar el contador de bolas llegadas, destruirla, etc.
- Disparador (Spawner): el único con FixedUpdate para el Input
 - Contiene el prefab de Ball para instanciarlas, variables como la fuerza del disparo, el contador de bolas, un line renderer para dibujar la estela del cursor al spawner.
 - Metodos para establecer la posición “auxiliar” cuando termine el turno efectuado.
 - Corrutina de disparo
 - Método para interrumpir disparo activo.
- LevelManager: encargado de los elementos en escena, con listas públicas para las bolas, los bloques, variables para el control del disparo (saber cuándo ha terminado), los objetos de la escena para colocarlos (gamefield, bordes de pantalla...), variables para la puntuación y el guardado...
 - Alertar: activa la pantalla roja, este método es llamado por los bloques cuando están en una coordenada Y concreta.
 - IniciarObjetos: instancia prefabs
 - colocarObjetos: en función del gameField se colocan los bordes de pantalla, spawner, deadzone...
 - resizeCamera: obtenemos el aspect ratio deseado.
 - iniciarContador: cuando se produce el primer disparo, se llama a esta corrutina que se llama así misma cada diez segundos para comprobar si quedan bolas en partida y de ser así, acelerarlas.
 - LlegadaPelota: aumenta el contador de pelotas, las manda ir al spawner, las destruye... llamado desde la deadzone.
 - Boton para hacer volver al spawner la lista de bolas y terminar el turno.
 - Métodos para recargar nivel o avanzar al siguiente.
- GameManager: encargado de la lectura de txt y de Instanciar los bloques en la escena.
 -
- UnityAdsButton: funcionalidad básica para mostrar un anuncio por defecto.
- Tuitear: colocado sobre un botón, este método abre en el dispositivo el navegador o la aplicación de Twitter para publicar un Tweet con el score actual del jugador.
- SaveLoad: Es la clase que se encarga de gestionar el archivo que serializamos. Tiene una variable que es la que se utiliza en el resto de clases que controlan las variables de los niveles. Además, contiene los dos métodos necesarios para controlar el archivo serializado, Save y Load. Estos métodos, crean o abren el archivo y lo serializan y deserializan, respectivamente.

- Game: contiene un diccionario con la info necesaria de cada nivel. Su índice y su puntuación.
- Level: Esta clase contiene la puntuación y el número del nivel que se está jugando.
- PowerUpControl: Da la funcionalidad a un botón que activa el powerUp de destruir la fila más baja si tenemos 50 monedas o más. Instancia el "rayo" que destruye los objetos.
- PowerUp: Comprueba la colisión con los bloques y se activa durante un tiempo determinado.