Explicación de los bloques:

Primer Bloque: BOTON COMENZAR

Este bloque lidera al botón “comenzar” cuando el mismo se presiona resetea la puntuación (a la etiqueta que usamos) y el reloj para iniciar la partida y a la misma vez controlar La velocidad del topo tanto en su aumento o disminución.

Segundo Bloque: MOVIMIENTOS QUE REALIZA EL TOPO

En este segundo bloque, da lugar a los movimientos del topo y esto se realiza cuando se cumple el intervalo que configuramos en el temporizador, luego de esto el reloj entra en escena y mueve al topo aleatoriamente.

Tercer Bloque: PANTALLA

Cuando ponemos en marcha el juego el usuario tiene que tocar la pantalla (y darle al topo) inmediatamente la propiedad que se indica en el código (TouchedAnySprite) es la encargada de indicarnos si además de tocar al topo, se ha tocado la pantalla ... controlando así los fallos y los aciertos (puntuación)