LocalizationManager

* Awake: instanzia la variabile Instance, verifica la presenza di un linguaggio predefinito e richiama il metodo LoadLocalizedText
* LoadLocalizedText : Legge il file relativo alla lingua e prepara il dictionary
* GetLocalizedValue: Restituisce il valore del dictionary relativo al testo
* GetIsReady: Verifica se è caricato il file della lingua.

//Improvement 🡪 More improvement into ChangeLanguage

Manager

* Update 🡪 Check for slide up to change Image
* ChangeLanguage 🡪 Button method to change

LanguageIconManager

* Select the icon for the button language

LocalizedText

* Attach this to the text to change with the selected Language

LocalizationData

* To convert JSON into data Dictionary, we use this as buffer

StartUp

* To load the scene after all texts are loaded