**INTERFACES**

**Torres/Enemigos y Cartas/Mazo**

* Al hacer drag and drop de la carta de torre, instanciar la torre.
* Al hacer drag and drop de la carta de mejora, mejorar la torre seleccionada.

**Torres/Enemigos y Generación de caminos**

* Generación de los campamentos como punto de spawn para las waves.
* Hacer navegables los caminos para el pathfinding.

Definición de los Slots

* En la jerarquía
  + Area2D
  + Sprite2D
  + Nodo2D (Punto de generación de la torre)
    - Carta de torre/Carta de pasiva
* Propiedades (Script)
  + Tipo (torre o pasiva)
  + Hijo (Referencia a la carta de torre o de pasiva)
* Acciones (Script)
  + Checkear carta
  + Aplicar carta
  + Eliminar
  + Crear torre