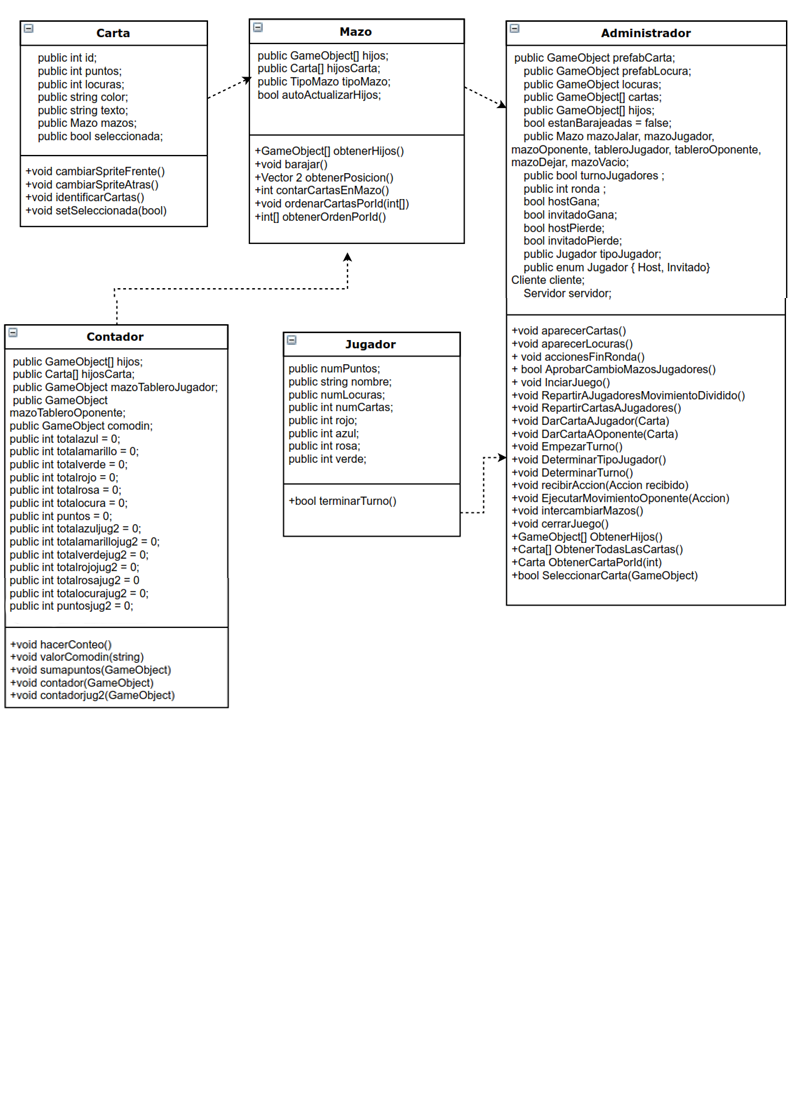
**12. Diseño de Diagrama conceptual del Administrador del Juego**

****Usando la arquitectura Unity es bastante complicado extraer un diagrama conceptual clásico pero podemos mostrar lo que sería la idea general detrás de la implementación: