Overlopen spel

Roadmap klikken op een wolkje.

LoadSceneButton:

* OnClick(): is Level (het is een level) 🡪 Scene laden (Gamecontroller)

Gamecontroller LoadSceneLevel:

* checken mag ik het level laden 🡪 progress
* currentLevelName aanpassen
* Scene van Level laden

LoadLevel script (monobehavior gelinkt aan scene “Level”):

* currentLevelName 🡪 via FileReaderWriter Template van Level laden
* Bij de start 🡪 constructor van Level (nieuw level maken) en vullen met de template
  + Constructor Level:
    - Het level waar we het over hebben (this) 🡪 wordt het currentLevel gc
    - BuildLevel()
      * Wereld leeg maken (World, parent)
* Timer 🡪 start totalTime uit Template (currentLevel)