



Persistència de la informació

Utilitza Unity per crear un videojoc de plataformes que compleixi les següents especificacions

1. Utilitza un patró singleton amb el GameManager.
2. Crea un menú inicial i diferents nivells.
 - a. Manté informació sobre l'estat de la partida entre les diferents activitats
 - b. Inicialment només s'ha de mostrar un nivell. El jugador l'ha de desbloquejar.
3. Emmagatzema i recupera informació sobre la "configuració" del joc amb PlayerPrefs.
4. Emmagatzema i recupera informació sobre l'estat de la partida.
5. Permet guardar i recuperar diferents partides.