# Decisiones tomadas

En primer lugar, pensé como estructurar los números que van saliendo por la pantalla. Al utilizar una estética concreta he usado ScriptableObjects de las cartas, estos objetos tienen tres componentes a guardar, el Sting del número, el int del número y el Sprite de la carta.

En caso de que se necesitaran más cosas solo se tendrían que añadir, además se podrían guardar traducciones de los números si fuera necesario.

Esta parte se podría hacer de otra manera ya que se podría diseñar una función que se encargara de traducir el número X a Sting. Por comodidad se ha estructurado con los ScriptableObjects donde es muy fácil gestionarlo todo con sus Sprites correspondientes.

La estética escogida se ha decido para dar un enfoque al ejercicio y hacerlo más visual y divertido.

También he decidido que el juego se gestionaría entero des del GameController, allí se hacen todas las llamadas en orden, y después el numero aleatorio que va saliendo y las opciones tienen otros scripts para gestionar su animación de salida y como reaccionan ante las interacciones.

Hay un script que se encarga de modificar los parámetros en pantalla de los aciertos y errores, en este caso solo son dos, pero en el caso que la interfaz fuese más completa se encargaría de gestionar todos los otros parámetros.