

1.- Log In:

Paso	Acción
1	Solicitar información a API
2	Recibir información
3	Convertir JSON a String
4	Enviar Username y password con UnityWebRequest
5	Convertir método PUT a POST
6	Pausar la iteración con un YIELD RETURN y mandar el web request
7	Recibir response code
8	Cargar datos
9	Guardar Datos
10	Cargar siguiente escena

2.- Register:

Paso	Acción
1	Solicitar información a API
2	Recibir información
3	Convertir JSON a String
4	Recibir username y password con UnityWebRequest
5	Convertir método PUT a POST
6	Pausar la iteración con un YIELD RETURN y mandar el web request
7	Recibir response code
8	Registrar input de datos
9	Enviar datos a endpoint de API
10	Guardar Datos

11	Cargar siguiente escena
----	-------------------------

3.- Sistema de batalla:

Paso	Acción
1	Cargar escena "Bosque_Combate"
2	Cargar UI y unidad de enemigo y jugador
3	Cambiar estado a turno de jugador
4	Decisión de jugador
5	Cambiar estado a Turno de Enemigo
6	Ataque enemigo
7	Repetir ciclo
8	En caso de que jugador gane guardar información, dar recompensa y cargar siguiente escena
9	En caso de que el jugador pierda mostrar menú de BATTLELOST, en caso de que el jugador decida usar Flee, guardar información y cargar siguiente escena, si decide reiniciar, regresar a paso 1.