

<i>MovimientoEnemigo</i>
<ul style="list-style-type: none"> - puntoInicioX: float - puntoFinalX: float - velocidad: float - tiempoEsperaEnPuntoFinal: float - puntoInicio: Vector3 - puntoFinal: Vector3 - moviendoseHaciaFinal: bool - spriteRenderer: SpriteRenderer - Musica: AudioSource
<ul style="list-style-type: none"> + MoverHaciaPunto(Vector3) + EsperarAntesDeCambiarDestino() + MirarDireccion(Vector3)

ControlPersonaje
<ul style="list-style-type: none"> -velocidadMovimiento: float -animador: Animador -gravedadInvertida: bool -Instance: ControlPersonaje
<ul style="list-style-type: none"> +MoverPersonaje() +InvertirGravedad() +ActualizarAnimacion() +ReiniciarNivel()

BolaDeEnergia
<ul style="list-style-type: none"> - velocidadX: float - posicionFinal: float - Musica: AudioSource

GameManager
<ul style="list-style-type: none"> - Instance: GameManager - Musica: AudioSource
<ul style="list-style-type: none"> + canviEscena(int) + NextLevel() + PreviousLevel() + RestartLevel()

SpawnPlayer
<ul style="list-style-type: none"> - puntoInicioX: float - puntoFinalX: float - velocidad: float - tiempoEsperaEnPuntoFinal: float - puntoInicio: Vector3 - puntoFinal: Vector3 - moviendoseHaciaFinal: bool - spriteRenderer: SpriteRenderer - Musica: AudioSource
<ul style="list-style-type: none"> + MoverHaciaPunto(Vector3) + EsperarAntesDeCambiarDestino() + MirarDireccion(Vector3)