PLAYER_CONTROLLER Walk Flip Jump Lunge Crouch Sprint WallJump GroundCheck WallCheck MoveOnWall Attack

Создать метод движения персонажа нажатием клавиш WASD;
Создать метод, в котором осуществляется обращение к аниматору персонажа, для того чтобы он смотрел в ту сторону, в которую идёт;

Создать метод, в котором будет описан прыжок персонажа;

Создать метод, в котором будет описан рывок персонажа;

Создать метод, в котором будет описано приседание персонажа;

Создать метод, в котором будет описано ускорение персонажа;

Создать метод, в котором будет описаны прыжки от стен;

прыжки от стен,
Создать метод, в котором будет
проверятся - на земле персонаж или нет;
Создать метод, в котором будет
проверятся - на стене ли персонаж или нет;
Создать метод, в котором будет описано
передвижение персонажа по стенам;
Создать метод, в котором будет описана
атака персонажа.

SCENE_SWITCH

OnTriggerEnter2D ChangeLocation

Создать метод, в котором будет проверятся - находится ли игрок в поле зрения смены сцены; Создать метод смены локации.

MAIN_MENU

PlayGame Exit

Создать метод для начала игры; Создать метод для выхода из игры.

HEALTH

HealthBar CurrentHealth TakeDamage Die

StartHealth

Создать метод для начального здоровья для персонажа; Создать метод отображения здоровья персонажа; Создать метод определения текущего здоровья персонажа;

Создать метод для получения урона персонажем; Создать метод, в котором персонаж погибает;

ENEMY

Walk Flip DamagePlayer Attack

Создать метод движения врага;
Создать метод, в котором осуществляется
обращение к аниматору врага, для
того чтобы он смотрел в ту сторону, в
которую идёт;
Создать метод, в котором будет проверятся - находится
ли игрок в поле зрения врага;
Создать метод, в котором будет описана
атака врага.

DIALOGUE_SYSTEM

OnTriggerEnter2D OnTriggerExit2D Update

Создать метод в котором реализовано отображение диалогового окна когда игрок находится в поле зрения диалогововй системы;

Создать метод в котором реализовано исчезновение диалогового окна когда игрок выходит из поля зрения диалогововй системы;

Создать функцию отображения диалогового окна на нажатие клавиши Е.

LOAD_SCREEN

Loading LoadAsync

Создать метод отображения загрузочного экрана; Создать IEnumerator, в котором будет реализована загрузка следующей локации.