

Создан скрипт **SwapHeroPopup.cs** с переменными (описание переменных дублируется в скрипте):

**heroPrefab** - префаб героя (на префабе героя висит свой скрипт [HerolItem.cs](#))  
**sourceHeroContainer** - герой игрока  
**targetHeroContainer** - контейнер для префабов героев, на которые можно произвести обмен  
**statsContainer** - контейнер для префабов с описанием изменения параметров  
**statsLinePrefab** - префаб с описанием изменения параметров (на префабе висит скрипт [Stats Item.cs](#) )  
**abilityIcon** - иконка новой способности  
**abilityName** - название новой способности  
**abilityDescription** - строка описания новой способности  
**currencylcon** - иконка валюты  
**swapPrice** - цена за обмен

и Методами:

**OnCloseClick()** - по клику на кнопку закрывается попап  
**OnSwapClick()** - по клику на кнопку происходит обмен героев

Компонент Button с методом OnCloseClick() добавлен

- на кнопку Закрыть внизу окна,
- на “крестик” в правом верхнем углу и
- на бэкграунд за попапом

## Скрипт **StatsItem.cs**

**statName** - название параметра  
**sourceValue** - значение параметра исходного героя  
**targetValue** - значение параметра нового героя  
**arrow** - стрелка, которая меняет цвет в зависимости от увеличения/уменьшения параметра  
**greenArrow** - спрайт стрелки, если параметр нового героя больше параметра исходного героя  
**redArrow** - спрайт стрелки, если параметр нового героя меньше параметра исходного героя  
**upValueColor** - цвет targetValue, если параметр нового героя больше параметра исходного героя  
**downValueColor** - цвет targetValue, если параметр нового героя меньше параметра исходного героя  
**upValueOutlineColor** - цвет обводки targetValue, если параметр нового героя больше параметра исходного героя  
**downValueOutlineColor** - цвет обводки targetValue, если параметр нового героя меньше параметра исходного героя

## HerolItem.cs

**herolcon** - аватарка героя  
**stars** - массив со звездами героя