**AddEnemy**

Класс отвечает за добавление юнита в лист , здоровье, денежное вознаграждение за убийство и наносимый вышками урон.

private GlobalDataBase GDB; // база данных

public int health; // здоровье

public int MoneyReward; // денежное вознаграждение

public int RedDamage; // Урон от вышки мага

public int BlueDamage; // Урон от вышки лучника

**Build**

Класс отвечает за строительство вышек .

private GameObject go; // Объект вышки

private GlobalDataBase GDB; // база данных

**Bullet**

Класс отвечает за снаряд , угол разворота и скорость полета снаряда.

public Transform target; // Выбранная цель

public int moveSpeed = 1;// Скорость снаряда

**GlobalDataBase**

В классе хранятся все глобальные переменные

public GameObject MainTower;// главное здание

public int money; // деньги

public int protection; // броня здания

public int WaweNum=3; //стандартное направление движения юнитов

public List<GameObject> obj = new List<GameObject>(); листинг построек

public List<GameObject> enemyList=new List<GameObject>(); листинг противников

public int numIntersection; пересечение зданий

**Interf**

В классе реализован интерфейс пользователя

public GameObject Archer; //Объект вышки лучника

public GameObject Mag; // Объект вышки мага

public int costArch; //Цена вышки лучника

public int costMag; // Цена вышки мага

**Map1WearPoint/ Map2WearPoint**

Классы отвечают за перемещения противников на первой и второй карте

public GameObject point0; // точки движения противников

public GameObject point1;

public GameObject point2;……..

private int log; // Переменная выбора направления

public float speedMove = 5f;

**Menu**

Главное меню игры

**Shot**

Класс отвечает за поиск цели и выстрел

public Transform point;//Место вылета снаряда

public GameObject bolt;//Снаряд

public int ReactionDistance;//Дистанция обнаружения

**Triger**

Класс для проверки места постройки и уничтожения главного здания

public SpriteRenderer colR;//Для изменения цвета

**Wears**

Класс для выбора направления движения

противников ,а также их улучшение

public bool go=false; //для активации движения противника

public int wear;// направление движения

public GameObject lvl1;//Уровни противника

public GameObject lvl2;

public GameObject lvl3;

private int lvlCount;//Переменная для поднятия уровня