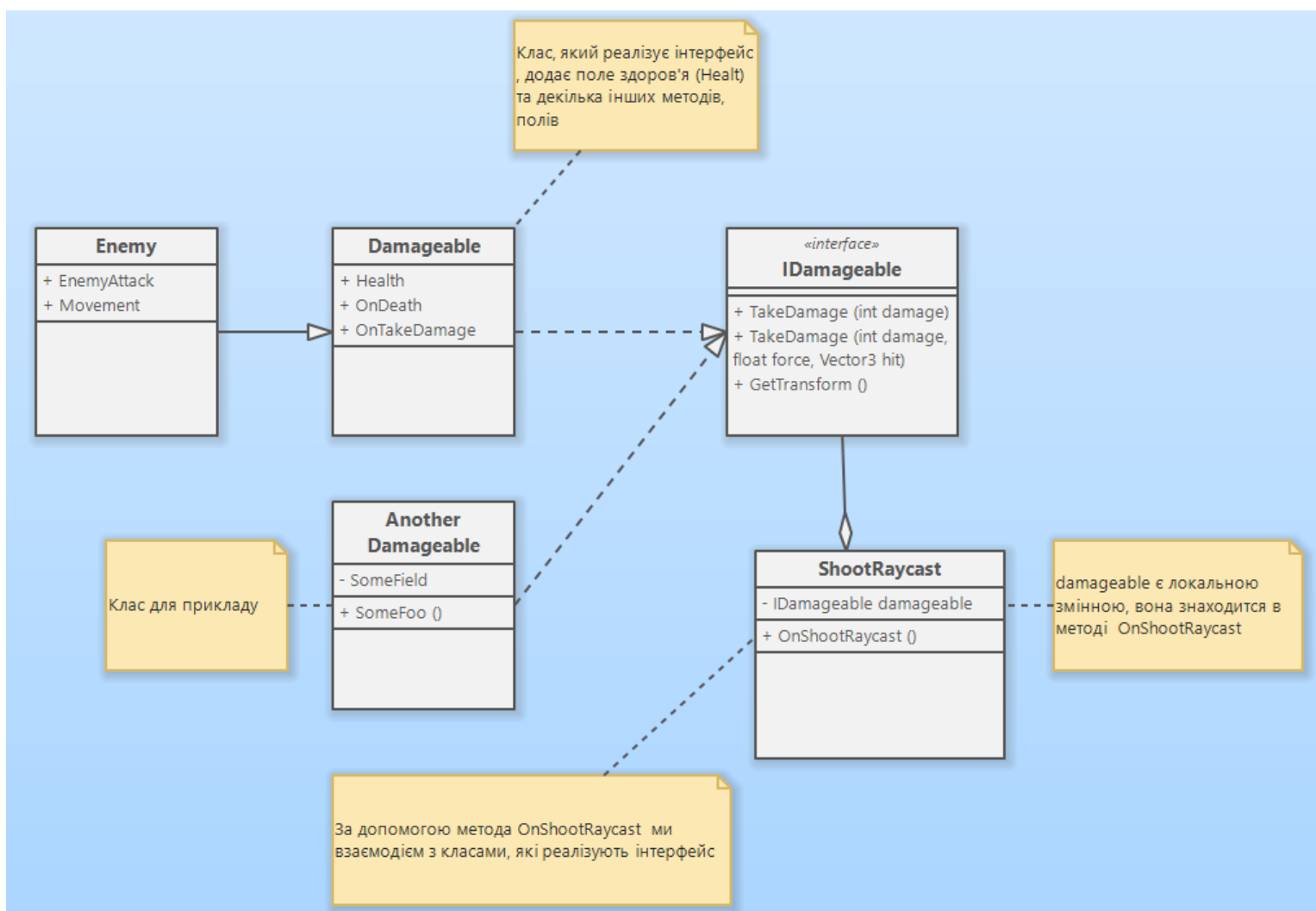


Міст - це структурний патерн проєктування, який розділяє один або кілька класів на дві окремі ієрархії - абстракцію та реалізацію, даючи змогу змінювати їх незалежно один від одного.

В моєму проєкті мостом є інтерфейс `IDamageable`, `Damageable` та клас взаємодії з ними `ShootRaycast`.

Клас `Damageable` реалізує інтерфейс `IDamageable`, а після чого всі об'єкти, яким потрібні, успадковують клас `Damageable`. Цей клас в мене містить поле з здоров'ям, а також інші потрібні методи та поля. Тобто якщо мені буде потрібно зробити клас, який не буду мати поле здоров'я, але мати деякі методи, то я легко зможу це зробити реалізувавши ще раз інтерфейс.

Також клас `ShootRaycast` в мене відповідає за нанесення пошкоджень. Він наносить пошкодження всім класам, які реалізують інтерфейс `IDamageable`. Тобто це і є міст, паралельно я можу реалізувати, як хочу, клас `ShootRaycast` та інший клас `Damageable`. Але вони будуть зв'язані інтерфейсом `IDamageable` і я завжди зможу без проблем наносити пошкодження об'єкту.



Скрипти можете знайти за шляхом:

Assets/Scripts/Enemies/Base/Enemy.cs

Assets/Scripts/CommonCore/Damageable/Damageable.cs

Assets/Scripts/CommonCore/Damageable/IDamageable.cs

Assets/Scripts/Weapon/ShootingWeapon/MainScripts/ShootRaycast.cs