

## **Условия записи в таблицу лидеров**

Введение:

Этот документ описывает условия, при которых выполняется запись в таблицу лидеров (лидерборд) с использованием Yandex Games SDK.

## Описание скрипта

Приведенный ниже скрипт используется для подсчета очков и записи их в таблицу лидеров, если текущий счет игрока превышает предыдущий максимальный рекорд.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using TMPro;
using YG;

public class ScoreManager : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private TextMeshProUGUI scoreText, endScoreText;
    private int score;

    private void Start()
    {
        score = 0;
        Enemy.onDeadZombie += ScoreAdd;
        PlayerHealth.onDeath += Death;
        ChangeScoreText(score);
    }

    public void OnDestroy()
    {
        Enemy.onDeadZombie -= ScoreAdd;
        PlayerHealth.onDeath -= Death;
    }

    private void ScoreAdd(Enemy enemy)
    {
        score++;
        ChangeScoreText(score);
    }

    private void ChangeScoreText(int _score)
    {
        scoreText.text = _score.ToString();
        endScoreText.text = _score.ToString();
    }

    private void Death()
    {
        int maxscore = YandexGame.savesData.kills;
        if(score > maxscore)
        {
            YandexGame.NewLeaderboardScores("Leaders", score);
            YandexGame.savesData.kills = score;
        }
    }
}
```

## Условия для записи в таблицу лидеров

Запись в таблицу лидеров выполняется при выполнении следующих условий:

### 1. Проверка на новый рекорд:

- При смерти игрока вызывается метод `Death()`, который сравнивает текущий счет игрока (`score`) с сохраненным максимальным рекордом (`YandexGame.savesData.kills`).
- Если текущий счет больше сохраненного рекорда, выполняется запись нового рекорда в таблицу лидеров с использованием метода `YandexGame.NewLeaderboardScores`.

### 2. Инициализация Yandex Games SDK:

- Перед записью в таблицу лидеров необходимо, чтобы Yandex Games SDK был корректно инициализирован.
- Убедитесь, что поле `YandexGame.initializedLB` имеет значение `true`, что подтверждает успешную инициализацию лидербордов.

### 3. Наличие технического названия таблицы лидеров:

- Метод `YandexGame.NewLeaderboardScores` принимает в качестве параметра строку с техническим названием таблицы лидеров, которое должно быть заранее создано и настроено в черновике консоли разработчика.

## Дополнительные рекомендации

### Проверка правильности настроек:

- Убедитесь, что в Unity включены необходимые параметры **Scopes** и **Leaderboard Enable** в **Info YG**, чтобы лидерборды работали корректно.

