**Yaroslav Template**

1. **ScriptableObjects**

Наличие в Ресурсах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Object: | GameData | SaveData | GameTypes |
| Обязательно ли наличие: | Да | Да | Нет |

|  |  |
| --- | --- |
| GameData | |
| static GameDataObject GetData() | Берёт данные из GameTypes, если их нет то возвращает стандартный “GameData”. Иначе возвращает название объекта GameDataObject из списка GameTypes. Если его нет в GameTypes то тоже “GameData” |
| static GDOMain GetMain() | Получить главные данные из GameDataObject с помощью GetData(). |

|  |  |
| --- | --- |
| GameTypes | |
| static string GetGameDataByLevel() | Возвращает название GameDataObject из списка по номеру уровня который хранится в SaveData. Если GameTypesObject не существует в ресурсах то всегда возвращает “GameData” |

|  |
| --- |
| SavesData |
| Prefs – Список всех возможных префсов.  PrefType – Список всех типы префсов.  Для создания нового плеер префса просто нужно добавить его в Prefs, а после в массив в SavesData - PrefsValues |

1. **Менеджеры**

|  |  |
| --- | --- |
| GameManger | |
| Расположен на главной сцене, обращается к GameData, в зависимости от данных строит уровень, управляет уровнями и вызывает список эвентов:   * StartGame = delegate { }; * EndGame = delegate { }; * TapToPlayUI = delegate { }; * LevelWin = delegate { }; * LevelLoose = delegate { }; | |
| Статика | |
| static void OnLevelStarted | Инициализирует геймлей, вызывает эвент |
| static void OnLevelEnd | Оканчивает левел и вызывает эвент |
| static void Restart | Рестартит |
| static void NextLevel | Грузит следующий левел и лупит уровни. |

|  |
| --- |
| LevelManager |
| Инициализирует уровень. Ищет штуки в нём, выполняет функции логики уровня. Должен быть на префабе каждого левела. |