Приложение А

Листинг программы

```
Файл DialogAnimator.cs:
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
                                                                hitInfo.collider.GetComponent<Enemy>().TakeDamag
using UnityEngine;
                                                                e(damage);
public class DialogAnimator: MonoBehaviour
                                                                       Instantiate(bulletEffect, transform.position,
  public Animator startAnim;
                                                                Quaternion.identity);
  public DialogManager dm;
                                                                       Destroy(gameObject);
  public void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
    startAnim.SetBool("startOpen",true);
                                                                     // Двигаем пулю в заданном направлении
                                                                     transform.Translate(direction * speed *
  public void OnTriggerExit2D(Collider2D other)
                                                                Time.deltaTime);
                                                                  }
    startAnim.SetBool("startOpen", false);
                                                                }
    dm.EndDialogue();
                                                              Файл DialogManager.cs:
                                                                using System.Collections;
                                                                using System.Collections.Generic;
Файл Bullet.cs:
                                                                using UnityEngine;
 using System;
                                                                using UnityEngine.UI;
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                public class DialogManager: MonoBehaviour
 using UnityEngine;
                                                                  public Text dialogueText;
 public class Bullet: MonoBehaviour
                                                                  public Text nameText;
    public float speed;
                                                                  public Animator boxAnim;
   public float lifetime;
                                                                  public Animator startAnim;
   public float lifetime1;
    public float distance;
                                                                  public int x;
    public int damage;
                                                                  public Button test;
   public LayerMask whatIsSolid;
                                                                  private Queue<string> sentences;
    private Vector2 direction; // Направление движения
                                                                  private void Start()
 пули
    public GameObject bulletEffect;
                                                                     sentences = new Queue<string>();
    private void Start()
                                                                  public void StartDialogue(Dialogue dialogue)
      // Уничтожаем пулю через заданное время
      Destroy(gameObject, lifetime1);
                                                                     boxAnim.SetBool("boxOpen", true);
                                                                     startAnim.SetBool("startOpen", false);
    public void SetDirection(Vector2 dir)
                                                                     nameText.text = dialogue.name;
                                                                     sentences.Clear();
      direction = dir; // Устанавливаем направление
                                                                     foreach(string sentence in dialogue.sentences)
    private void Update()
                                                                       sentences.Enqueue(sentence);
      RaycastHit2D hitInfo =
                                                                     DisplayNextSentence();
 Physics2D.Raycast(transform.position, direction,
 distance, whatIsSolid);
      if (hitInfo.collider != null)
                                                                  public void DisplayNextSentence()
                                                                     if (sentences.Count == 0)
        if (hitInfo.collider.CompareTag("Enemy"))
```

```
EndDialogue();
                                                                 using System.Collections.Generic;
        if (x == 1)
                                                                 using UnityEngine;
         { test.gameObject.SetActive(true); }
                                                                 using UnityEngine.UI;
                                                                 public class taxt : MonoBehaviour
      string sentence = sentences.Dequeue();
                                                                   public Text dialogueText;
      StopAllCoroutines();
                                                                   private Queue<string> sentences;
                                                                   public Dialogue dialogue;
      StartCoroutine(TypeSentence(sentence));
                                                                   public Button dalee;
                                                                   public Button Wputi;
    IEnumerator TypeSentence(string sentence)
                                                                   private void Start()
      dialogueText.text = "";
      foreach(char letter in sentence.ToCharArray())
                                                                      sentences = new Queue<string>();
                                                                      StartDialogue(dialogue);
        dialogueText.text += letter;
        yield return null;
                                                                   public void StartDialogue(Dialogue dialogue)
                                                                      foreach (string sentence in dialogue.sentences)
    public void EndDialogue()
                                                                        sentences.Enqueue(sentence);
      boxAnim.SetBool("boxOpen", false);
                                                                      DisplayNextSentence();
 }
                                                                   public void DisplayNextSentence()
Файл DialogTrigger.cs:
 using System.Collections;
                                                                      if (sentences.Count == 0)
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                        dalee.gameObject.SetActive(false);
                                                                        Wputi.gameObject.SetActive(true);
 public class DialogTrigger: MonoBehaviour
                                                                        return;
    public Dialogue dialogue;
                                                                      string sentence = sentences.Dequeue();
    public void TriggerDialogue()
                                                                      StopAllCoroutines();
                                                                      StartCoroutine(TypeSentence(sentence));
 FindObjectOfType<DialogManager>().StartDialogue(d
                                                                   IEnumerator TypeSentence(string sentence)
 ialogue);
    }
                                                                      dialogueText.text = "";
                                                                      foreach (char letter in sentence.ToCharArray())
Файл Dialogue.cs:
 using System.Collections;
                                                                        dialogueText.text += letter;
 using System.Collections.Generic;
                                                                        yield return null;
 using UnityEngine;
 [System.Serializable]
 public class Dialogue
                                                                 }
                                                               Файл hil.cs:
    public string name;
                                                                 using System.Collections;
    [TextArea(3, 10)]
                                                                 using System.Collections.Generic;
    public string[] sentences;
                                                                 using UnityEngine;
 }
                                                                 using System.IO;
                                                                 using UnityEngine.UI;
Файл taxt.cs:
 using System.Collections;
                                                                 public class hil: MonoBehaviour
```

```
public GameObject prajenie2;
    public Image a;
    public Image b;
                                                                    public int kol_vo = 0;
    public Text text;
    void Update()
                                                                    bool par=false;
      if (Input.GetKeyDown(KeyCode.F))
                                                                    private void Update()
        hiler();
                                                                       string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                  принятого задания.txt");
      string[] stroka1 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
      text.text = stroka1[0];
                                                                       string[] stroka1 =
                                                                  File.ReadAllLines("предметы.txt");
    private void hiler()
                                                                       if ((FindObjectOfType<Hp>().hp <= 0
                                                                  )&&(par==false))
      string[] stroka1 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
 ((int.Parse(stroka1[0])>0)&&(FindObjectOfType<нр>(
                                                                         stroka1[4]=(int.Parse(stroka1[4]) -
 ).hp<2))
                                                                 kol_vo).ToString();
         FindObjectOfType<Hp>().hp += 1;
                                                                         StreamWriter f1 = new
         stroka1[0]= (int.Parse(stroka1[0])-1).ToString();
                                                                  StreamWriter("предметы.txt", false);
         StreamWriter f1 = new
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
 StreamWriter("зелья.txt", false);
         for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                            f1.WriteLine(stroka1[k]);
           f1.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                         f1.Close();
         f1.Close();
                                                                         if (int.Parse(stroka[0]) == 6)
         if (FindObjectOfType<Hp>().hp == 1)
                                                                            prajenie1.gameObject.SetActive(true);
         { a.gameObject.SetActive(true); }
         if (FindObjectOfType<Hp>().hp==2)
                                                                            string[] stroka5 =
         { b.gameObject.SetActive(true); }
                                                                 File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                           if (stroka5[0] == "0")
       }
    }
 }
                                                                              imgObg1.sprite = spriteImage1;
Файл porajenie.cs:
                                                                            else
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                              imgObg1.sprite = spriteImage2;
                                                                              karta1.gameObject.SetActive(true);
 using UnityEngine;
 using UnityEngine.UI;
 using System.IO;
                                                                            StartCoroutine(stop());
 public class porajenie: MonoBehaviour
                                                                         }
    public Image a;
    public Image b;
                                                                            prajenie2.gameObject.SetActive(true);
    public Image imgObg1;
                                                                            StartCoroutine(stop());
    public Sprite spriteImage1;
    public Sprite spriteImage2;
                                                                       par = true;
    public Button karta1;
    public GameObject prajenie1;
                                                                    private IEnumerator stop()
```

```
if (int.Parse(stroka[0]) == 6)
      yield return new WaitForSeconds(0f);
      Time.timeScale = 0f;
                                                                        text[0].text = stroka1[4] + "/10";
    public void zanovo()
                                                                     if ((int.Parse(stroka[0]) == 6) \&\&
      par = false;
                                                                   (int.Parse(stroka1[4]) >= 10))
      prajenie1.SetActive(false);
      prajenie2.SetActive(false);
      karta1.gameObject.SetActive(false);
      FindObjectOfType<Hp>().hp = 2;
                                                                        stroka1[4] = (int.Parse(stroka1[4]) -
       { a.gameObject.SetActive(true); }
                                                                   10).ToString();
      { b.gameObject.SetActive(true); }
      Time.timeScale = 1f;
                                                                        StreamWriter f1 = new
    }
                                                                   StreamWriter("предметы.txt", false);
 }
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
Файл zad_po_sbor.cs:
                                                                          f1.WriteLine(stroka1[k]);
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                        f1.Close();
 using System.IO;
 using UnityEngine;
                                                                        stroka[0] = "0";
 using UnityEngine.UI;
                                                                        StreamWriter f = new StreamWriter("номер
                                                                   принятого задания.txt", false);
 public class zad_po_sbor : MonoBehaviour
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
  public GameObject z1;
                                                                          f.WriteLine(stroka[k]);
 public Text[] text;
                                                                        f.Close();
 public Image imgObg;
 public Sprite spriteImage1;
 public Sprite spriteImage2;
                                                                        ////////
                                                                        string[] stroka2 =
 public Button karta;
                                                                   File.ReadAllLines("манеты.txt");
                                                                        stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
 public GameObject pobeda;
                                                                   300).ToString();
                                                                        StreamWriter f2 = new
 void Start()
                                                                   StreamWriter("манеты.txt", false);
    string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
 принятого задания.txt");
                                                                          f2.WriteLine(stroka2[k]);
    if (int.Parse(stroka[0]) == 6)
                                                                        f2.Close();
      z1.gameObject.SetActive(true);
                                                                        string[] stroka3 =
                                                                   File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
 }
                                                                        stroka3[5] = (int.Parse(stroka3[5]) + 1).ToString();
                                                                        StreamWriter f3 = new
 void Update()
                                                                   StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
    string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                          f3.WriteLine(stroka3[k]);
 принятого задания.txt");
    string[] stroka1 =
                                                                        f3.Close();
 File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                        string[] stroka4 = File.ReadAllLines("ранг.txt");
```

```
stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) + 3).ToString();
                                                                          btn[7].gameObject.SetActive(false);
      StreamWriter f4 = new StreamWriter("ранг.txt",
 false);
                                                                          if
      for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
                                                                  ((int.Parse(stroka[0])>=1)\&\&((int.Parse(stroka[0])<
                                                                  5)))
         f4.WriteLine(stroka4[k]);
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[0];
                                                                         btn[0].gameObject.SetActive(true);
      f4.Close();
                                                                       if ((int.Parse(stroka[0]) >= 5) \&\&
      pobeda.gameObject.SetActive(true);
                                                                  ((int.Parse(stroka[0]) < 12)))
      string[] stroka5 = File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                         imgObg.sprite = spriteImage1[1];
      if (stroka5[0] == "0")
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[1].gameObject.SetActive(true);
         imgObg.sprite = spriteImage1;
                                                                       if ((int.Parse(stroka[0]) >= 12) \&\&
      else
                                                                  ((int.Parse(stroka[0]) < 22)))
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[2];
         imgObg.sprite = spriteImage2;
         karta.gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[2].gameObject.SetActive(true);
      StartCoroutine(stop());
                                                                       if ((int.Parse(stroka[0]) >= 22) \&\&
                                                                  ((int.Parse(stroka[0]) < 35)))
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[3];
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
 }
                                                                          btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[2].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[3].gameObject.SetActive(true);
 private IEnumerator stop()
    yield return new WaitForSeconds(1f);
                                                                       if ((int.Parse(stroka[0]) >= 35) \&\&
    Time.timeScale = 0f;
                                                                  ((int.Parse(stroka[0]) < 51)))
                                                                         imgObg.sprite = spriteImage1[4];
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[1].gameObject.SetActive(true);
Файл dostun rang.cs:
                                                                          btn[2].gameObject.SetActive(true);
 using System.Collections;
                                                                          btn[3].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[4].gameObject.SetActive(true);
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
 using UnityEngine.UI;
                                                                       if ((int.Parse(stroka[0]) >= 51) \&\&
 using System.IO;
                                                                  ((int.Parse(stroka[0]) < 70)))
 public class dostun_rang : MonoBehaviour
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[5];
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
    public Button[] btn;
                                                                          btn[1].gameObject.SetActive(true);
    public Image imgObg;
                                                                          btn[2].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[3].gameObject.SetActive(true);
    public Sprite[] spriteImage1;
                                                                          btn[4].gameObject.SetActive(true);
                                                                          btn[5].gameObject.SetActive(true);
    void Update()
      string[] stroka = File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                       if (int.Parse(stroka[0]) > 70)
      if (int.Parse(stroka[0]) > 0)
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[5];
                                                                          btn[0].gameObject.SetActive(true);
```

```
btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                     btn[2].gameObject.SetActive(false);
        btn[2].gameObject.SetActive(true);
        btn[3].gameObject.SetActive(true);
                                                                     r=2;
        btn[4].gameObject.SetActive(true);
                                                                     imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
        btn[5].gameObject.SetActive(true);
                                                                     imgObg[1].gameObject.SetActive(true);
        btn[6].gameObject.SetActive(true);
                                                                     imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
    }
 }
                                                                     imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
Файл wbr ranga.cs:
 using System.Collections;
                                                                     string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
 using System.Collections.Generic;
                                                                зд.txt");
 using UnityEngine;
                                                                     if (int.Parse(stroka[3]) == 0)
 using UnityEngine.UI;
 using System.IO;
                                                                        btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                     if (int.Parse(stroka[4]) == 0)
 public class wbr_ranga: MonoBehaviour
                                                                        btn[1].gameObject.SetActive(true);
    public int r;
   public Image[] imgObg;
                                                                     if (int.Parse(stroka[5]) == 0)
   public Button[] btn;
                                                                        btn[2].gameObject.SetActive(true);
    public void RangF_clik()
      btn[0].gameObject.SetActive(false);
                                                                   public void RangD_clik()
      btn[1].gameObject.SetActive(false);
      btn[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                     btn[0].gameObject.SetActive(false);
                                                                     btn[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                     btn[2].gameObject.SetActive(false);
      r = 1;
      imgObg[0].gameObject.SetActive(true);
      imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                     r = 3;
      imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
      imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
      imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[2].gameObject.SetActive(true);
      imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
      imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
                                                                     imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
      string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
 зд.txt");
      if (int.Parse(stroka[0]) == 0)
                                                                     string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
                                                                зд.txt");
        btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                     if (int.Parse(stroka[6]) == 0)
      if (int.Parse(stroka[1]) == 0)
                                                                        btn[0].gameObject.SetActive(true);
        btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                     if (int.Parse(stroka[7]) == 0)
      if (int.Parse(stroka[2]) == 0)
                                                                        btn[1].gameObject.SetActive(true);
         btn[2].gameObject.SetActive(true);
                                                                     if (int.Parse(stroka[8]) == 0)
                                                                        btn[2].gameObject.SetActive(true);
   public void RangE clik()
                                                                   public void RangC_clik()
      btn[0].gameObject.SetActive(false);
      btn[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                     btn[0].gameObject.SetActive(false);
```

```
btn[0].gameObject.SetActive(false);
    btn[1].gameObject.SetActive(false);
    btn[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                   btn[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                   btn[2].gameObject.SetActive(false);
    r = 4;
    imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[3].gameObject.SetActive(true);
                                                                   imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[5].gameObject.SetActive(true);
                                                                   imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
    string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
                                                                   string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
зд.txt");
    if (int.Parse(stroka[9]) == 0)
                                                               зд.txt");
                                                                   if (int.Parse(stroka[15]) == 0)
       btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                      btn[0].gameObject.SetActive(true);
    if (int.Parse(stroka[10]) == 0)
                                                                   if (int.Parse(stroka[16]) == 0)
       btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                      btn[1].gameObject.SetActive(true);
    if (int.Parse(stroka[11]) == 0)
                                                                   if (int.Parse(stroka[17]) == 0)
       btn[2].gameObject.SetActive(true);
                                                                      btn[2].gameObject.SetActive(true);
  public void RangB_clik()
    btn[0].gameObject.SetActive(false);
                                                                 public void RangS clik()
    btn[1].gameObject.SetActive(false);
    btn[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                   btn[0].gameObject.SetActive(false);
                                                                   btn[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                   btn[2].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
                                                                   r = 7;
    imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[0].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[1].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[4].gameObject.SetActive(true);
                                                                   imgObg[2].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[3].gameObject.SetActive(false);
    imgObg[6].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[4].gameObject.SetActive(false);
                                                                   imgObg[5].gameObject.SetActive(false);
     string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
                                                                   imgObg[6].gameObject.SetActive(true);
зд.txt");
    if (int.Parse(stroka[12]) == 0)
                                                                   string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
                                                               зд.txt");
       btn[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                   if (int.Parse(stroka[18]) == 0)
    if (int.Parse(stroka[13]) == 0)
                                                                      btn[0].gameObject.SetActive(true);
       btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                   if (int.Parse(stroka[19]) == 0)
    if (int.Parse(stroka[14]) == 0)
                                                                      btn[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                   if (int.Parse(stroka[20]) == 0)
       btn[2].gameObject.SetActive(true);
                                                                      btn[2].gameObject.SetActive(true);
  public void RangA_clik()
```

```
perehod.levelToLoad = 5;
Файл Zadanija.cs:
 using System.Collections;
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 4)
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                        perehod.levelToLoad = 5;
 using UnityEngine.UI;
 using System.IO;
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 5)
 public class Zadanija: MonoBehaviour
                                                                        perehod.levelToLoad = 5;
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 6)
    public Image imgObg;
    public Sprite[] spriteImage1;
                                                                        perehod.levelToLoad = 5;
    public Переход perehod;
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 7)
    public void Z1_clic()
                                                                        perehod.levelToLoad = 5;
      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 1)
         perehod.levelToLoad = 13;
                                                                      int s = 0;
                                                                      for (int i = 1; i < 8; i++)
        string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
 принятого задания.txt");
                                                                        if (FindObjectOfType<wbr ranga>().r == i)
        stroka[0]=1.ToString();
        StreamWriter f1 = new StreamWriter("номер
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1[s];
 принятого задания.txt", false);
        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                        s += 3;
           f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                      imgObg.gameObject.SetActive(true);
        f1.Close();
        string[] stroka1 =
                                                                   public void Z2_clic()
 File.ReadAllLines("посещённые локации.txt");
        stroka1[0] = 1.ToString();
                                                                     if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 1)
        StreamWriter f11 = new
 StreamWriter("посещённые локации.txt", false);
                                                                        perehod.levelToLoad = 12;
        for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
           f11.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 2)
        f11.Close();
                                                                        perehod.levelToLoad = 14;
      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 2)
                                                                        string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
        perehod.levelToLoad = 14;
                                                                 принятого задания.txt");
        string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                        stroka[0] = 5.ToString();
 принятого задания.txt");
                                                                        StreamWriter f1 = new StreamWriter("номер
        stroka[0] = 4.ToString();
                                                                принятого задания.txt", false);
         StreamWriter f1 = new StreamWriter("номер
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
 принятого задания.txt", false);
        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                          f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                        f1.Close();
           f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 3)
        f1.Close();
      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 3)
                                                                        perehod.levelToLoad = 5;
```

```
if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 2)
    if (FindObjectOfType<wbr ranga>().r == 4)
                                                                      perehod.levelToLoad = 15;
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                      string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 5)
                                                               принятого задания.txt");
                                                                      stroka[0] = 6.ToString();
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                      StreamWriter f1 = new StreamWriter("номер
                                                               принятого задания.txt", false);
    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 6)
                                                                      for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                         f1.WriteLine(stroka[k]);
    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 7)
                                                                      f1.Close();
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                      string[] stroka1 =
                                                               File.ReadAllLines("посещённые локации.txt");
                                                                      stroka1[1] = 1.ToString();
    int s = 1;
                                                                      StreamWriter f11 = new
    for (int i = 1; i < 8; i++)
                                                               StreamWriter("посещённые локации.txt", false);
                                                                      for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
       if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == i)
                                                                         f11.WriteLine(stroka1[k]);
         imgObg.sprite = spriteImage1[s];
                                                                      f11.Close();
       s += 3;
                                                                    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 3)
    imgObg.gameObject.SetActive(true);
                                                                      perehod.levelToLoad = 5;
                                                                    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 4)
  public void Z3 clic()
                                                                      perehod.levelToLoad = 5;
    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 1)
                                                                    if (FindObjectOfType<wbr ranga>().r == 5)
       perehod.levelToLoad = 13;
                                                                      perehod.levelToLoad = 5;
       string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
                                                                    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 6)
       stroka[0] = 2.ToString();
       StreamWriter f1 = new StreamWriter("номер
                                                                      perehod.levelToLoad = 5;
принятого задания.txt", false);
                                                                    if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == 7)
       for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                      perehod.levelToLoad = 5;
         f1.WriteLine(stroka[k]);
       f1.Close();
                                                                    int s = 2;
       string[] stroka1 =
                                                                    for (int i = 1; i < 8; i++)
File.ReadAllLines("посещённые локации.txt");
       stroka1[0] = 1.ToString();
                                                                      if (FindObjectOfType<wbr_ranga>().r == i)
       StreamWriter f11 = new
                                                                         imgObg.sprite = spriteImage1[s];
StreamWriter("посещённые локации.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                      s += 3;
         f11.WriteLine(stroka1[k]);
       f11.Close();
                                                                    imgObg.gameObject.SetActive(true);
```

```
Файл Draggable1.cs:
   public void kr()
                                                                using System.Collections;
                                                                using System.Collections.Generic;
      imgObg.gameObject.SetActive(false);
                                                                using UnityEngine;
                                                                using System.IO;
                                                                using UnityEngine.EventSystems;
                                                                public class Draggable1: MonoBehaviour,
Файл kniga.cs:
                                                                IDragHandler, IBeginDragHandler
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                {
 using UnityEngine;
                                                                   private Canvas canvas;
                                                                   private RectTransform rectTransform;
 using UnityEngine.UI;
 using System.IO;
                                                                   private Vector3 originalPosition;
 public class kniga: MonoBehaviour
                                                                   private Vector2 offset;
                                                                   void Awake()
    public GameObject[] scrol;
   public Image img;
                                                                     rectTransform =
   public Sprite[] sprites;
                                                                GetComponent<RectTransform>();
   public Image fon;
                                                                     canvas = GetComponentInParent<Canvas>();
   public Sprite[] sprites_fon;
                                                                     originalPosition =
   public Button exit;
                                                                rectTransform.anchoredPosition;
   public Button exit1;
    void Start()
                                                                   }
      string[] stroka =
                                                                   public void OnBeginDrag(PointerEventData
 File.ReadAllLines("использовать.txt");
                                                                eventData)
      if (int.Parse(stroka[0])==0)
                                                                     // Сохранение оригинальной позиции при
                                                                начале перетаскивания
        fon.sprite = sprites fon[0];
        exit1.gameObject.SetActive(true);
        img.gameObject.SetActive(false);
                                                                     // Сохраняем смещение между курсором и
                                                                объектом
      if (int.Parse(stroka[0]) == 1)
                                                                     RectTransform rectTransform =
                                                                GetComponent<RectTransform>();
        fon.sprite = sprites_fon[1];
                                                                     originalPosition =
        exit.gameObject.SetActive(true);
                                                                rectTransform.anchoredPosition;
        scrol[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                     offset = eventData.position -
        img.sprite = sprites[3];
                                                                Rect Transform Utility. World To Screen Point (event Data.\\
                                                                pressEventCamera, rectTransform.position);
      if (int.Parse(stroka[0]) == 2)
         fon.sprite = sprites_fon[2];
                                                                   public void OnDrag(PointerEventData eventData)
        exit.gameObject.SetActive(true);
        scrol[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                     Vector2 position;
        img.sprite = sprites[0];
                                                                RectTransformUtility.ScreenPointToLocalPointInRecta
    }
                                                                ngle(canvas.transform as RectTransform,
                                                                eventData.position, canvas.worldCamera, out position);
    public void button_click(int i)
      img.sprite = sprites[i];
                                                                     Vector2 newPosition = eventData.position - offset;
                                                                     RectTransform rectTransform =
                                                                GetComponent<RectTransform>();
                                                                     rectTransform.position = newPosition;
 }
                                                                   }
```

```
public Vector3 GetCurrentPosition()
                                                                    Vector2 newPosition = eventData.position - offset;
      return rectTransform.anchoredPosition;
                                                                    RectTransform rectTransform =
                                                               GetComponent<RectTransform>();
 }
                                                                    rectTransform.position = newPosition;
Файл Draggable2.cs:
 using System.Collections;
                                                                 public Vector3 GetCurrentPosition()
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                   return rectTransform.anchoredPosition;
 using System.IO;
 using UnityEngine.EventSystems;
 public class Draggable2: MonoBehaviour,
                                                             Файл JewelryManager1.cs:
 IDragHandler, IBeginDragHandler
                                                               using System;
                                                               using System.Collections;
 {
                                                               using System.Collections.Generic;
    private Canvas canvas;
                                                               using System.IO;
   private RectTransform rectTransform;
                                                               using UnityEngine;
                                                               using UnityEngine.EventSystems;
    private Vector3 originalPosition;
                                                               using UnityEngine.UI;
                                                               using static System.Net.Mime.MediaTypeNames;
    private Vector2 offset;
    void Awake()
                                                               public class JewelryManager1: MonoBehaviour
      rectTransform =
 GetComponent<RectTransform>();
                                                                 public GameObject[] jewelryPrefabs; // массив
      canvas = GetComponentInParent<Canvas>();
                                                               префабов
      originalPosition =
                                                                 public Button[] buttons;
                                                                 private Dictionary<int, int> quantities = new
 rectTransform.anchoredPosition;
                                                               Dictionary<int, int>();
                                                                 public Transform parentTransform;
    }
                                                                 public Vector2 spawnPosition;
    public void OnBeginDrag(PointerEventData
                                                                 public List<Draggable1> draggableJewelry = new
 eventData)
                                                               List<Draggable1>();
      // Сохранение оригинальной позиции при
 начале перетаскивания
                                                                 void Start()
                                                                    LoadQuantities();
                                                                    LoadJewelryPositions();
      // Сохраняем смещение между курсором и
                                                                    for (int i = 0; i < buttons.Length; i++)
 объектом
      RectTransform rectTransform =
 GetComponent<RectTransform>();
                                                                      int index = i;
                                                                      buttons[i].onClick.AddListener(() =>
      originalPosition =
 rectTransform.anchoredPosition:
                                                               OnJewelryButtonClick(index));
      offset = eventData.position -
 RectTransformUtility.WorldToScreenPoint(eventData.
                                                                 }
 pressEventCamera, rectTransform.position);
                                                                 void Update()
    public void OnDrag(PointerEventData eventData)
                                                                    // Проверяем, нажата ли клавиша Backspace
                                                                    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Backspace))
      Vector2 position;
                                                                      RemoveSelectedJewelry();
 Rect Transform Utility. Screen Point To Local Point In Recta \\
 ngle(canvas.transform as RectTransform,
```

eventData.position, canvas.worldCamera, out position);

```
if (quantities.ContainsKey(index) &&
                                                               quantities[index] > 0)
  void LoadQuantities()
                                                                      GameObject jewelryInstance =
                                                               Instantiate(jewelryPrefabs[index], parentTransform);
    string[] lines = File.ReadAllLines("растения.txt");
    for (int i = 0; i < lines.Length; i++)
                                                               jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
                                                               horedPosition = spawnPosition;
                                                                      quantities[index]--; // Уменьшаем количество
       if (int.TryParse(lines[i], out int quantity))
                                                                      UpdateQuantityFile();
         quantities[i] = quantity;
                                                               jewelryInstance.AddComponent<Draggable1>();
                                                               draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
  }
                                                               <Draggable1>());
                                                                    }
  void LoadJewelryPositions()
    if (File.Exists("positions_kotel.txt"))
                                                                 void UpdateQuantityFile()
                                                                    using (StreamWriter writer = new
       string[] lines =
File.ReadAllLines("positions_kotel.txt");
                                                               StreamWriter("растения.txt"))
       foreach (string line in lines)
                                                                      foreach (var quantity in quantities)
         string[] parts = line.Split('|');
         if (parts.Length == 3)
                                                                         writer.WriteLine(quantity.Value);
            string name = parts[0].Substring(0,
parts[0].Length - 7);
            float x = \text{float.Parse(parts[1])};
            float y = float.Parse(parts[2]);
                                                                 private void OnApplicationQuit()
                                                                    SavePositions(); // Сохраняем позиции при
            GameObject prefab =
                                                               выходе из приложения
System.Array.Find(jewelryPrefabs, p => p.name ==
name);
            if (prefab != null)
                                                                 public void SavePositions()
              GameObject jewelryInstance =
                                                                    File.WriteAllText("positions_kotel.txt",
Instantiate(prefab, parentTransform);
                                                               string.Empty);
                                                                    foreach (var draggable in draggableJewelry)
jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
horedPosition = new Vector2(x, y);
                                                                      if (draggable != null)
                                                                         string positionData =
                                                               $"{draggable.gameObject.name}|{draggable.GetCurren
jewelryInstance.AddComponent<Draggable1>(); //
добавляем компонент для перетаскивания
                                                               tPosition().x}|{draggable.GetCurrentPosition().y}\n"; //
                                                               Добавляем размер
draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
                                                                         File.AppendAllText("positions_kotel.txt",
<Draggable1>()); // добавляем в список
                                                               positionData); // Сохраняем позицию в файл
                                                                    draggableJewelry.Clear(); // Очищаем список
                                                               после сохранения
  public void OnJewelryButtonClick(int index)
                                                                 private void RemoveSelectedJewelry()
```

```
PointerEventData pointerData = new
PointerEventData(EventSystem.current) { position =
                                                                          if
Input.mousePosition };
                                                              ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
    List<RaycastResult> results = new
                                                              528.8) &&
List<RaycastResult>();
                                                              (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
    EventSystem.current.RaycastAll(pointerData,
                                                              23.3))
results);
                                                                             stroka1[3] = 0.ToString();
    foreach (RaycastResult result in results)
                                                              ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
       Draggable1 draggable =
result.gameObject.GetComponent<Draggable1>();
                                                              712.8) &&
       if (draggable != null)
                                                              (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
                                                              23.4))
         int index =
GetJewelryIndex(draggable.gameObject.name);
                                                                             stroka1[4] = 0.ToString();
         if (index !=-1)
            // Увеличиваем количество в словаре
                                                              ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
            quantities[index]++;
                                                              437) &&
                                                              (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) == -
            // Обновляем файл после изменения
                                                              107.5))
количества
            UpdateQuantityFile();
                                                                             stroka1[5] = 0.ToString();
            // Удаляем объект из списка
                                                                          if
draggableJewelry и уничтожаем его
                                                              ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
            draggableJewelry.Remove(draggable);
                                                              627) &&
                                                              (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) == -
                                                              107.6))
            string[] stroka1 =
File.ReadAllLines("крафт.txt");
                                                                             stroka1[6] = 0.ToString();
            if
                                                                          StreamWriter f = new
((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x,2)==
                                                              StreamWriter("крафт.txt", false);
                                                                          for (int i = 0; i < stroka1.Length; i++)
437)&&
(Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y,2) ==
146))
                                                                             f.WriteLine(stroka1[i]);
              stroka1[0] = 0.ToString();
                                                                           f.Close();
                                                                          Destroy(draggable.gameObject);
((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
625.2) &&
(Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
144.8))
                                                                 private int GetJewelryIndex(string name)
              stroka1[1] = 0.ToString();
                                                                   for (int i = 0; i < jewelryPrefabs.Length; <math>i++)
                                                                      if (name.StartsWith("pact" + (i +
            if
((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
                                                              1).ToString()+ "(Clone)"))
351.3) &&
(Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
                                                                        return i;
23.9))
              stroka1[2] = 0.ToString();
                                                                   return -1;
```

```
string[] lines =
                                                                File.ReadAllLines("positions kotel krist.txt");
                                                                        foreach (string line in lines)
 }
                                                                          string[] parts = line.Split('|');
                                                                          if (parts.Length == 3)
Файл JewelryManager2.cs:
                                                                            string name = parts[0].Substring(0,
 using System;
                                                                parts[0].Length - 7); // обрезаем "(Clone)"
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                            float x = \text{float.Parse(parts[1])};
                                                                            float y = \text{float.Parse(parts[2])};
 using System.IO;
 using UnityEngine:
                                                                            if (jewelryPrefab.name == name)
 using UnityEngine.EventSystems;
 using UnityEngine.UI;
                                                                               GameObject jewelryInstance =
 using static System.Net.Mime.MediaTypeNames;
                                                                Instantiate(jewelryPrefab, parentTransform);
 public class JewelryManager2: MonoBehaviour
                                                                jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
                                                                horedPosition = new Vector2(x, y);
    public GameObject jewelryPrefab; // единственный
 префаб
                                                                jewelryInstance.AddComponent<Draggable2>();
    public Button button; // единственная кнопка
    private int quantity; // количество
                                                                draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
   public Transform parentTransform;
                                                                <Draggable2>());
   public Vector2 spawnPosition;
    private List<Draggable2> draggableJewelry = new
 List<Draggable2>();
    void Start()
                                                                   }
      LoadQuantity();
                                                                   public void OnJewelryButtonClick()
      LoadJewelryPositions();
                                                                     if (quantity > 0)
 button.onClick.AddListener(OnJewelryButtonClick);
                                                                        GameObject jewelryInstance =
                                                                Instantiate(jewelryPrefab, parentTransform);
    void Update()
                                                                jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
      if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Backspace))
                                                                horedPosition = spawnPosition;
                                                                        quantity--;
                                                                        UpdateQuantityFile();
         RemoveSelectedJewelry();
                                                                jewelryInstance.AddComponent<Draggable2>();
    void LoadQuantity()
                                                                draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
                                                                <Draggable2>());
      string[] lines =
 File.ReadAllLines("предметы.txt");
      if (lines.Length >= 5 && int.TryParse(lines[4],
 out quantity)) // берем 5 строку
                                                                   void UpdateQuantityFile()
         Debug.Log($"Quantity loaded: {quantity}");
                                                                     var lines = File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                     if (lines.Length >= 5)
                                                                        lines[4] = quantity.ToString(); // обновляем 5
    void LoadJewelryPositions()
                                                                строку
                                                                       File.WriteAllLines("предметы.txt", lines);
      if (File.Exists("positions_kotel_krist.txt"))
```

```
private void OnApplicationQuit()
                                                               625.2) &&
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
     SavePositions();
                                                               144.8))
                                                                           stroka1[1] = 0.ToString();
  public void SavePositions()
     using (StreamWriter writer = new
                                                               ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
StreamWriter("positions_kotel_krist.txt"))
                                                               351.3) &&
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
       foreach (var draggable in draggableJewelry)
                                                               23.9))
          if (draggable != null)
                                                                           stroka1[2] = 0.ToString();
                                                                         if
            string positionData =
$"{draggable.gameObject.name}|{draggable.GetCurren
                                                               ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
tPosition().x}|{draggable.GetCurrentPosition().y}\n";
                                                               528.8) &&
            writer.Write(positionData);
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
                                                               23.3))
                                                                           stroka1[3] = 0.ToString();
     draggableJewelry.Clear();
                                                               ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
  private void RemoveSelectedJewelry()
                                                               712.8) &&
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
     PointerEventData pointerData = new
                                                               23.4))
PointerEventData(EventSystem.current) { position =
Input.mousePosition };
                                                                           stroka1[4] = 0.ToString();
     List<RaycastResult> results = new
List<RaycastResult>();
     Event System. current. Ray cast All (pointer Data,\\
                                                               ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
results);
     foreach (RaycastResult result in results)
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) == -
                                                               107.5))
       Draggable 2 draggable =
result.gameObject.GetComponent<Draggable2>();
                                                                           stroka1[5] = 0.ToString();
       if (draggable != null)
          quantity++; // увеличиваем количество
                                                               ((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
          UpdateQuantityFile();
                                                               627) &&
          draggableJewelry.Remove(draggable);
                                                               (Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) == -
                                                               107.6))
          string[] stroka1 =
File.ReadAllLines("крафт.txt");
                                                                           stroka1[6] = 0.ToString();
          if
                                                                         StreamWriter f = new
((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
                                                               StreamWriter("κραφτ.txt", false);
                                                                         for (int i = 0; i < \text{stroka1.Length}; i++)
(Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().y, 2) ==
146))
                                                                           f.WriteLine(stroka1[i]);
            stroka1[0] = 0.ToString();
                                                                         f.Close();
                                                                         Destroy(draggable.gameObject);
                                                                         break;
          if
((Math.Round(draggable.GetCurrentPosition().x, 2) ==
```

```
== "Slot4") && (int.Parse(stroka[3]) ==0)) || ((y ==
                                                                                                                                "Slot5") && (int.Parse(stroka[4]) == 0)) \| ((y ==
                                                                                                                                "Slot6") && (int.Parse(stroka[5]) == 0)) \| ((y ==
Файл scitkolrastenij.cs:
                                                                                                                                "Slot7") && (int.Parse(stroka[6]) == 0)))
   using System.Collections;
                                                                                                                                              {
   using System.Collections.Generic;
   using UnityEngine;
   using UnityEngine.UI;
                                                                                                                                                   // Устанавливаем позицию элемента в
   using System.IO;
                                                                                                                               заданные координаты (targetX, targetY)
                                                                                                                                                   RectTransform itemRectTransform =
   public class scitkolrastenij: MonoBehaviour
                                                                                                                                item.GetComponent<RectTransform>();
                                                                                                                                                   item Rect Transform. anchored Position = new \\
       public Text[] text;
                                                                                                                                Vector2(targetX, targetY);
        void Update()
                                                                                                                                                   if (y == "Slot1")
                                                                                                                                                       if (item.name == "pact9(Clone)")
            string[] stroka =
   File.ReadAllLines("растения.txt");
            string[] stroka1 =
                                                                                                                                                            x = 1;
  File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                                                                                                       else if (item.name == "pact13(Clone)")
            for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
                                                                                                                                                        \{ x = 2; \}
                                                                                                                                                       else if (item.name == "pact2(Clone)")
                 text[i].text = stroka[i];
                                                                                                                                                        \{ x = 3; \}
                                                                                                                                                       else
            text[15].text = stroka1[4];
                                                                                                                                                        \{ x = -1; \}
   }
                                                                                                                                                        stroka[0] = x.ToString();
Файл Slot.cs:
                                                                                                                                                   if (y == "Slot2")
   using System.Collections;
  using System.Collections.Generic;
   using System.IO:
                                                                                                                                                       if (item.name == "pact14(Clone)")
   using Unity. Visual Scripting;
   using UnityEngine;
                                                                                                                                                            x = 1;
   using UnityEngine.EventSystems;
   using static UnityEngine.RuleTile.TilingRuleOutput;
                                                                                                                                                       else if (item.name == "pact4(Clone)")
                                                                                                                                                        \{ x = 2; \}
   public class Slot: MonoBehaviour, IDropHandler
                                                                                                                                                       else if (item.name == "pact15(Clone)")
                                                                                                                                                        \{ x = 3; \}
       public float targetX; // Задайте значение х
                                                                                                                                                       else
        public float targetY; // Задайте значение у
                                                                                                                                                       \{ \mathbf{x} = -1; \}
       public string y;
       public int x;
                                                                                                                                                       stroka[1] = x.ToString();
        public void OnDrop(PointerEventData eventData)
            string[] stroka = File.ReadAllLines("κραφτ.txt");
                                                                                                                                                  if (y == "Slot3")
            Draggable1 item =
                                                                                                                                                       if (item.name == "pact3(Clone)")
   eventData.pointerDrag.GetComponent<Draggable1>();
                                                                                                                                                            x = 1;
             Draggable2 item2 =
   eventData.pointerDrag.GetComponent<Draggable2>();
                                                                                                                                                       else
                                                                                                                                                       \{ x = -1; \}
            if (item != null)
                                                                                                                                                        stroka[2] = x.ToString();
                 if (((y == "Slot1") && (int.Parse(stroka[0]) ==
   0)) \| ((y == "Slot2") && (int.Parse(stroka[1]) == 0)) \|
   ((y == "Slot3") \&\& (int.Parse(stroka[2]) == 0)) || ((y == "Slot3") \&\& (int.Parse(stroka[2]) == 0)) || ((y == "Slot3") && (int.Parse(stroka[2]) == 0) || ((y == "Slot3") && (int.Parse(stroka[2]) == 0) || ((y == "Slot3") && (int.Parse(stroka[2]) == 0) || ((y == "Slot3") && ((int.Parse(stroka[2]) && ((i
                                                                                                                                                  if (y == "Slot4")
```

```
if (item.name == "pact(Clone)")
                                                                                                                                                                             if (((y == "Slot1") && (int.Parse(stroka[0]) ==
                                                                                                                                                           0)) \| ((y == "Slot2") && (int.Parse(stroka[1]) == 0)) \|
                                   x = 1;
                                                                                                                                                           ((y == "Slot3") && (int.Parse(stroka[2]) == 0)) || ((y == "Slot3") && (int.Parse(stroka[2]) == 0) || ((y == "Slot3") && ((y == "Slot
                                                                                                                                                           == "Slot4") && (int.Parse(stroka[3]) == 0)) || ((y ==
                              else
                              \{ x = -1; \}
                                                                                                                                                           "Slot5") && (int.Parse(stroka[4]) == 0)) \| ((y ==
                                                                                                                                                           "Slot6") && (int.Parse(stroka[5]) == 0)) \| ((y ==
                                                                                                                                                           "Slot7") && (int.Parse(stroka[6]) == 0)))
                              stroka[3] = x.ToString();
                                                                                                                                                                             {
                        if (y == "Slot5")
                                                                                                                                                                                   // Устанавливаем позицию элемента в
                              if (item.name == "pact7(Clone)")
                                                                                                                                                           заданные координаты (targetX, targetY)
                                                                                                                                                                                   RectTransform itemRectTransform2 =
                                   x = 1;
                                                                                                                                                           item2.GetComponent<RectTransform>();
                                                                                                                                                                                   itemRectTransform2.anchoredPosition = new
                              else if (item.name == "pacт6(Clone)")
                                                                                                                                                           Vector2(targetX, targetY);
                              else if (item.name == "pact1(Clone)")
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot1")
                              \{ x = 3; \}
                              else
                                                                                                                                                                                          x = -1;
                              \{ \mathbf{x} = -1; \}
                                                                                                                                                                                         stroka[0] = x.ToString();
                              stroka[4] = x.ToString();
                        if (y == "Slot6")
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot2")
                              if (item.name == "pact10(Clone)")
                                                                                                                                                                                        x = -1;
                                                                                                                                                                                         stroka[1] = x.ToString();
                                   x = 1;
                              else
                              \{ x = -1; \}
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot3")
                              stroka[5] = x.ToString();
                                                                                                                                                                                        x = -1;
                        if (y == "Slot7")
                                                                                                                                                                                         stroka[2] = x.ToString();
                              if (item.name == "pact8(Clone)")
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot4")
                                   x = 1;
                                                                                                                                                                                              x = 1;
                              else
                              \{ x = -1; \}
                              stroka[6] = x.ToString();
                                                                                                                                                                                         stroka[3] = x.ToString();
                        StreamWriter f = new
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot5")
StreamWriter("крафт.txt", false);
                        for (int i = 0; i < stroka.Length; i++)
                                                                                                                                                                                        x = -1;
                              f.WriteLine(stroka[i]);
                                                                                                                                                                                         stroka[4] = x.ToString();
                                                                                                                                                                                   if (y == "Slot6")
                        f.Close();
            }
                                                                                                                                                                                       x = -1;
```

if (item2 != null)

```
stroka[5] = x.ToString();
                                                                        n += 1:
           if (y == "Slot7")
             x = -1;
                                                                   if (n == 7)
                                                                      dt[0].gameObject.SetActive(true);
             stroka[6] = x.ToString();
                                                                     stroka2[0]=(int.Parse(stroka2[0])+1).ToString();
                                                                     n = 0;
           StreamWriter f = new
                                                                     GameObject[]
 StreamWriter("крафт.txt", false);
                                                                                                 objects
                                                                GameObject.FindObjectsOfType<GameObject>();
           for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
                                                                      foreach (GameObject obj in objects)
             f.WriteLine(stroka[i]);
                                                                        if (obj.name == "pact9(Clone)")
           f.Close();
                                                                           // Получаем координаты объекта
    }
                                                                           double
 }
                                                                Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                           double
Файл sosdanie.cs:
                                                                Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
using System.Collections;
                                                                           // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                           if (objX == 1397 \&\& objY == 686)
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
                                                                             // Удаляем первый найденный объект
using System.IO;
                                                                             Destroy(obj);
using System;
                                                                             break; // Выходим из цикла после
                                                                удаления
public class sosdanie: MonoBehaviour
  public Button[] dt;
                                                                      foreach (GameObject obj in objects)
                                                                        if (obj.name == "pact14(Clone)")
  private void Start()
                                                                           // Получаем координаты объекта
    string[]
                             stroka2
                                                                           double
                                                                                                 objX
 File.ReadAllLines("зелья_кнопки.txt");
                                                                Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                           double
    for (int i = 0; i < stroka2.Length; i++)
                                                                Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
       if (int.Parse(stroka2[i]) >0)
                                                                           // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                           if (objX == 1585.2 \&\& objY == 684.8)
         dt[i].gameObject.SetActive(true);
                                                                             // Удаляем первый найденный объект
                                                                             Destroy(obj);
                                                                             break; // Выходим из цикла после
                                                                удаления
  public void Sosdanie()
    string[] stroka = File.ReadAllLines("κραφτ.txt");
                                                                      foreach (GameObject obj in objects)
                             stroka2
    string[]
 File.ReadAllLines("зелья_кнопки.txt");
                                                                        if (obj.name == "pact3(Clone)")
    int n = 0:
    for (int i = 0; i < stroka.Length; i++)
                                                                           // Получаем координаты объекта
       if(int.Parse(stroka[i]) == 1)
```

```
double
                               obiX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                       // Получаем координаты объекта
          double
                               obiY
                                                                       double
                                                                                            obiX
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                             Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                       double
                                                                                            obiY
          // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                             Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
          if (objX == 1311.3 \&\& objY == 563.9)
                                                                       // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                       if (objX == 1397 \&\& objY == 432.5)
            // Удаляем первый найденный объект
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                         // Удаляем первый найденный объект
                                                                         Destroy(obj);
удаления
                                                                         break; // Выходим из цикла после
                                                             удаления
     foreach (GameObject obj in objects)
                                                                  foreach (GameObject obj in objects)
       if (obj.name == "pact(Clone)")
                                                                    if (obj.name == "pact8(Clone)")
          // Получаем координаты объекта
          double
                                                                       // Получаем координаты объекта
                               obiX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                       double
                                                                                            obiX
          double
                                                             Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                       double
                                                                                            obiY
                                                            Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
          // Проверяем, совпадают ли координаты
          if (objX == 1488.8 \&\& objY == 563.3)
                                                                       // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                       if (objX == 1587 \&\& objY == 432.4)
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                         // Удаляем первый найденный объект
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                         Destroy(obj);
удаления
                                                                         break; // Выходим из цикла после
                                                             удаления
     foreach (GameObject obj in objects)
                                                                  StreamWriter f = new StreamWriter("kpa<math>\phi T.txt",
       if (obj.name == "pact7(Clone)")
                                                             false);
                                                                  for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
          // Получаем координаты объекта
                                                                    stroka[i] = "0";
          double
                               objX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                    f.WriteLine(stroka[i]);
          double
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                  f.Close();
          // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                        ((int.Parse(stroka[0])
          if (objX == 1672.8 \&\& objY == 563.4)
                                                                                                           2)&&
                                                             (int.Parse(stroka[1]) == 2) && (int.Parse(stroka[4]) ==
            // Удаляем первый найденный объект
                                                             2) && (int.Parse(stroka[3]) == 1))
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                  dt[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                  stroka2[1] = (int.Parse(stroka2[1]) + 1).ToString();
удаления
                                                                  GameObject[]
                                                                                            objects
                                                            GameObject.FindObjectsOfType<GameObject>();
     foreach (GameObject obj in objects)
                                                                  foreach (GameObject obj in objects)
       if (obj.name == "pact10(Clone)")
```

```
if (obj.name == "pact13(Clone)")
                                                                    if (obj.name == "pact6(Clone)")
         // Получаем координаты объекта
          double
                               objX
                                                                      // Получаем координаты объекта
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                      double
                                                                                           objX
          double
                                                            Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                      double
          // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                            Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
          if (objX == 1397 \&\& objY == 686)
                                                                      // Проверяем, совпадают ли координаты
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                      if (objX == 1672.8 \&\& objY == 563.4)
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                        // Удаляем первый найденный объект
                                                                        Destroy(obj);
удаления
                                                                        break; // Выходим из цикла после
                                                            удаления
     foreach (GameObject obj in objects)
        if (obj.name == "pact4(Clone)")
                                                                 StreamWriter f = new StreamWriter("κραφτ.txt",
          // Получаем координаты объекта
                                                                  for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
          double
                               obiX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                    stroka[i] = "0";
          double
                                                                    f.WriteLine(stroka[i]);
                               obiY
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                 f.Close();
                                                               if
                                                                      ((int.Parse(stroka[0])
         // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                                                             &&
          if (objX == 1585.2 \&\& objY == 684.8)
                                                            (int.Parse(stroka[1]) == 3) && (int.Parse(stroka[4]) ==
                                                            3) && (int.Parse(stroka[3]) == 1))
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                 dt[2].gameObject.SetActive(true);
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                 stroka2[2] = (int.Parse(stroka2[2]) + 1).ToString();
удаления
                                                                 GameObject[]
                                                                                           objects
                                                            GameObject.FindObjectsOfType<GameObject>();
                                                                 foreach (GameObject obj in objects)
     foreach (GameObject obj in objects)
                                                                    if (obj.name == "раст2(Clone)")
       if (obj.name == "pact(Clone)")
          // Получаем координаты объекта
                                                                      // Получаем координаты объекта
          double
                               objX
                                                                      double
                                                                                           objX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                            Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
          double
                                                                      double
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                            Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                      // Проверяем, совпадают ли координаты
          // Проверяем, совпадают ли координаты
                                                                      if (objX == 1397 \&\& objY == 686)
          if (objX == 1488.8 \&\& objY == 563.3)
                                                                         // Удаляем первый найденный объект
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                        Destroy(obj);
                                                                        break; // Выходим из цикла после
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                            удаления
удаления
                                                                 foreach (GameObject obj in objects)
     foreach (GameObject obj in objects)
```

```
if (obj.name == "pact15(Clone)")
                                                                    StreamWriter f = new StreamWriter("κραφτ.txt",
                                                              false):
          // Получаем координаты объекта
                                                                    for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
          double
                                objX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
                                                                      stroka[i] = "0";
          double
                                                                      f.WriteLine(stroka[i]);
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                    f.Close();
          // Проверяем, совпадают ли координаты
          if (objX == 1585.2 \&\& objY == 684.8)
            // Удаляем первый найденный объект
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                  StreamWriter
удаления
                                                                                                                new
                                                              StreamWriter("зелья кнопки.txt", false);
                                                                  for (int i = 0; i < stroka2.Length; i++)
     foreach (GameObject obj in objects)
                                                                    f2.WriteLine(stroka2[i]);
        if (obj.name == "pact(Clone)")
                                                                  f2.Close();
          // Получаем координаты объекта
                                                               public void sele clik(int n)
          double
                                obiX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
          double
                                                                  string[] stroka1 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                                          stroka2
                                                              File.ReadAllLines("зелья кнопки.txt");
          // Проверяем, совпадают ли координаты
          if (objX == 1488.8 \&\& objY == 563.3)
                                                                  if (n == 0) {
                                                                    stroka1[0] = (int.Parse(stroka1[0]) + 1).ToString();
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                    stroka2[0] = 0.ToString();
            Destroy(obj);
            break; // Выходим из цикла после
                                                                  if(n == 1)
удаления
                                                                    stroka1[1] = (int.Parse(stroka1[1]) + 1).ToString();
                                                                    stroka2[1] = 0.ToString();
     foreach (GameObject obj in objects)
        if (obj.name == "pact1(Clone)")
                                                                  if (n == 2)
          // Получаем координаты объекта
                                                                    stroka1[2] = (int.Parse(stroka1[2]) + 1).ToString();
          double
                                                                    stroka2[2] = 0.ToString();
                                obiX
Math.Round(obj.transform.position.x, 2);
          double
                                                                  StreamWriter f1 = new StreamWriter("зелья.txt",
Math.Round(obj.transform.position.y, 2);
                                                                  for (int i = 0; i < \text{strokal.Length}; i++)
          // Проверяем, совпадают ли координаты
          if (objX == 1672.8 \&\& objY == 563.4)
                                                                    f1.WriteLine(stroka1[i]);
            // Удаляем первый найденный объект
                                                                  f1.Close();
            Destroy(obj);
                                                                  StreamWriter
            break; // Выходим из цикла после
                                                                                                                 new
                                                              StreamWriter("зелья кнопки.txt", false);
удаления
                                                                  for (int i = 0; i < stroka2.Length; i++)
                                                                    f2.WriteLine(stroka2[i]);
```

```
text[i+stroka.Length+ stroka1.Length+
     f2.Close();
                                                                    stroka2.Length].text = stroka3[i];
     dt[n].gameObject.SetActive(false);
                                                                         for (int i = 0; i < stroka4.Length; i++)
                                                                            text[i+ stroka.Length+ stroka1.Length+
                                                                    stroka2.Length+ stroka3.Length].text = stroka4[i];
Файл invent.cs:
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                         for (int i = 0; i < \text{stroka5.Length}; i++)
 using UnityEngine.UI;
                                                                            text[i + stroka.Length + stroka1.Length +
 using System.IO;
                                                                    stroka2.Length + stroka3.Length+ stroka4.Length].text
 public class invent: MonoBehaviour
                                                                    = stroka5[i];
                                                                      }
    public Text[] text;
    public Image img;
                                                                      public void button_clic(int i)
    public Sprite[] sprites;
    public Переход perehod;
                                                                         //для смены номера сцены на кнопке
    public Button ispols;
                                                                    использовать
    private void Start()
                                                                         ispols.gameObject.SetActive(false);
                                                                         img.sprite=sprites[i];
      img.sprite = sprites[0];
      ispols.gameObject.SetActive(false);
                                                                         string[] stroka1 =
                                                                    File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                         string[] stroka3 = File.ReadAllLines("карта.txt");
    void Update()
                                                                         if ((i == 1) \&\& (int.Parse(stroka3[0])>0))
                                                                            ispols.gameObject.SetActive(true);
       string[] stroka =
 File.ReadAllLines("растения.txt");
                                                                            perehod.levelToLoad = 16;
       string[] stroka1 =
 File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                         img.sprite = sprites[i];
                                                                         if ((i == 2) \&\& (int.Parse(stroka1[0]) > 0))
      string[] stroka2 =
 File.ReadAllLines("манеты.txt");
      string[] stroka3 = File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                            ispols.gameObject.SetActive(true);
      string[] stroka4 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
                                                                            perehod.levelToLoad = 10;
       string[] stroka5 =
 File.ReadAllLines("количество.txt");
                                                                            string[] stroka =
                                                                    File.ReadAllLines("использовать.txt");
      for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
                                                                            stroka[0]=0.ToString();
                                                                            StreamWriter f1 = new
         text[i].text=stroka[i];
                                                                    StreamWriter("использовать.txt", false);
                                                                            for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
      for (int i = 0; i < \text{stroka1.Length}; i++)
                                                                              f1.WriteLine(stroka[k]);
         text[i+ stroka.Length].text = stroka1[i];
                                                                            f1.Close();
      for (int i = 0; i < stroka2.Length; i++)
                                                                         img.sprite = sprites[i];
                                                                         if ((i == 4) \&\& (int.Parse(stroka1[1]) > 0))
         text[i+ stroka.Length+ stroka1.Length].text =
 stroka2[i];
                                                                            ispols.gameObject.SetActive(true);
                                                                            perehod.levelToLoad = 14;
       }
      for (int i = 0; i < stroka3.Length; i++)
                                                                         img.sprite = sprites[i];
                                                                         if ((i == 5) \&\& (int.Parse(stroka1[2]) > 0))
```

```
Файл magas.cs:
         ispols.gameObject.SetActive(true);
                                                                   using System.Collections;
         perehod.levelToLoad = 10;
                                                                   using System.Collections.Generic;
                                                                   using UnityEngine;
         string[] stroka =
                                                                   using UnityEngine.UI;
 File.ReadAllLines("использовать.txt");
                                                                   using System.IO;
         stroka[0] = 1.ToString();
         StreamWriter f1 = new
                                                                   public class magas: MonoBehaviour
 StreamWriter("использовать.txt", false);
         for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                     public GameObject[] scrol;
                                                                     public Text text1;
                                                                     public Image img;
           f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                     public Sprite[] sprites;
         f1.Close();
                                                                     public Button[] bt;
                                                                     void Start()
      img.sprite = sprites[i];
      if ((i == 6) \&\& (int.Parse(stroka1[3]) > 0))
                                                                        string[] stroka = File.ReadAllLines("Номер
                                                                   сцены.txt");
         ispols.gameObject.SetActive(true);
                                                                        string[] stroka1 = File.ReadAllLines("Купля-
         perehod.levelToLoad = 10;
                                                                   прдажа.txt");
                                                                        string[] stroka2 = File.ReadAllLines("цена в
         string[] stroka =
                                                                   торговой лавке.txt");
 File.ReadAllLines("использовать.txt");
                                                                        string[] stroka3 = File.ReadAllLines("цена
         stroka[0] = 2.ToString();
                                                                   продажи.txt");
         StreamWriter f1 = new
                                                                        string[] stroka4 = File.ReadAllLines("цена в
 StreamWriter("использовать.txt", false);
                                                                   магазине магии.txt");
         for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                        if ((int.Parse(stroka[0]) == 6) \&\&
           f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                   (int.Parse(stroka1[0]) == 0))
         f1.Close();
                                                                          scrol[0].SetActive(true);
                                                                          img.sprite=sprites[0];
    }
                                                                          bt[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                          text1.text= stroka2[0];
Файл kupl_prod.cs:
                                                                        if ((int.Parse(stroka[0]) == 6) \&\&
                                                                   (int.Parse(stroka1[0]) == 1))
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                          scrol[1].SetActive(true);
 using System.IO;
                                                                          img.sprite = sprites[1];
                                                                          bt[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                          text1.text = stroka3[0];
 public class kupl_prod : MonoBehaviour
    public void k p(int i)
                                                                        if ((int.Parse(stroka[0]) == 7))
      string[] stroka = File.ReadAllLines("Купля-
                                                                          scrol[2].SetActive(true);
 прдажа.txt");
                                                                          img.sprite = sprites[2];
      stroka[0]=i.ToString();
                                                                          bt[2].gameObject.SetActive(true);
      StreamWriter f1 = new StreamWriter("Купля-
                                                                          text1.text = stroka4[0];
 прдажа.txt", false);
      for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                     }
         f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                   }
      f1.Close();
                                                                 Файл pokupca.cs:
                                                                   using System.Collections;
                                                                   using System.Collections.Generic;
                                                                   using UnityEngine;
```

```
using UnityEngine.UI;
using System.IO;
                                                                          stroka[0] = (int.Parse(stroka[0]) -
                                                                  int.Parse(text1.text)).ToString();
public class pokupca: MonoBehaviour
                                                                          text0.text = stroka[0];
  public int num;
                                                                          StreamWriter f1 = new
  public Text text0;
                                                                  StreamWriter("манеты.txt", false);
  public Text text1;
                                                                          for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
  public Image img;
  public Sprite[] sprites;
                                                                            f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                          f1.Close();
                                                                          if (num == 0)
  private void Start()
                                                                            stroka1[0] = (int.Parse(stroka1[0]) +
     num = 0;
                                                                  1).ToString();
                                                                            StreamWriter f = new
                                                                  StreamWriter("предметы.txt", false);
                                                                            for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
  void Update()
                                                                               f.WriteLine(stroka1[k]);
     string[] stroka = File.ReadAllLines("манеты.txt");
     text0.text = stroka[0];
                                                                            f.Close();
  public void button_click(int i)
                                                                          if (num == 1)
     num = i;
                                                                            stroka1[2] = (int.Parse(stroka1[2]) +
                                                                  1).ToString();
     img.sprite = sprites[i];
     string[] stroka1 = File.ReadAllLines("Номер
                                                                            StreamWriter f = new
сцены.txt");
                                                                  StreamWriter("предметы.txt", false);
     if ((int.Parse(stroka1[0]) == 6))
                                                                            for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
       string[] stroka = File.ReadAllLines("цена в
                                                                               f.WriteLine(stroka1[k]);
торговой лавке.txt");
       text1.text = stroka[i];
                                                                            f.Close();
     if ((int.Parse(stroka1[0]) == 7))
                                                                          if ((num >= 2) && (num <= 27))
       string[] stroka = File.ReadAllLines("цена в
                                                                            stroka2[num - 2] = (int.Parse(stroka2[num -
магазине магии.txt");
                                                                  2]) + 1).ToString();
       text1.text = stroka[i];
                                                                            StreamWriter f = new
  }
                                                                  StreamWriter("количество.txt", false);
                                                                            for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
  public void pokur()
                                                                               f.WriteLine(stroka2[k]);
     string[] stroka = File.ReadAllLines("манеты.txt");
     string[] stroka1 =
                                                                            f.Close();
File.ReadAllLines("предметы.txt");
     string[] stroka2 =
File.ReadAllLines("количество.txt");
     if (int.Parse(stroka[0])>= int.Parse(text1.text))
                                                                     public void pokur_magii()
```

```
string[] stroka = File.ReadAllLines("манеты.txt");
                                                                               f.WriteLine(stroka1[k]);
     string[] stroka1 =
File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                             f.Close();
     string[] stroka2 = File.ReadAllLines("kapta.txt");
     string[] stroka3 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
                                                                          if ((num == 3))
     if (int.Parse(stroka[0]) >= int.Parse(text1.text))
                                                                             stroka1[3] = (int.Parse(stroka1[3]) +
                                                                  1).ToString();
       stroka[0] = (int.Parse(stroka[0]) -
                                                                             StreamWriter f = new
int.Parse(text1.text)).ToString();
                                                                  StreamWriter("предметы.txt", false);
                                                                             for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
       text0.text = stroka[0];
                                                                               f.WriteLine(stroka1[k]);
       StreamWriter f1 = new
                                                                             f.Close();
StreamWriter("манеты.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
          f1.WriteLine(stroka[k]);
       f1.Close();
       if (num == 0)
                                                                 Файл prodaja.cs:
                                                                  using System.Collections;
          stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
1).ToString();
                                                                  using System.Collections.Generic;
                                                                  using UnityEngine;
          StreamWriter f = new
                                                                  using UnityEngine.UI;
StreamWriter("карта.txt", false);
                                                                  using System.IO;
          for (int k = 0; k < stroka2.Length; k++)
                                                                  public class prodaja: MonoBehaviour
            f.WriteLine(stroka2[k]);
                                                                     public Text[] text;
          f.Close();
                                                                     public int num;
       if (num == 1)
                                                                     public Text text0;
                                                                     public Text text1;
                                                                     public Text text2;
          stroka3[0] = (int.Parse(stroka3[0]) +
1).ToString();
                                                                     public Image img;
                                                                     public Sprite[] sprites;
          StreamWriter f = new
StreamWriter("зелья.txt", false);
                                                                     void Start()
          for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
                                                                        num = 0;
            f.WriteLine(stroka3[k]);
          f.Close();
                                                                     void Update()
                                                                        string[] stroka =
       if ((num == 2))
                                                                  File.ReadAllLines("растения.txt");
          stroka1[1] = (int.Parse(stroka1[1]) +
                                                                        string[] stroka1 =
1).ToString();
                                                                  File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                        string[] stroka2 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
          StreamWriter f = new
StreamWriter("предметы.txt", false);
                                                                        for (int i = 0; i < stroka.Length; i++)
          for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                          text[i].text = stroka[i];
```

```
text[stroka.Length].text = stroka1[4];
                                                                        if (num == 15)
     for (int i = 1; i < stroka2.Length; i++)//3елья в
                                                                           stroka2[4] = (int.Parse(stroka2[4]) -
файле со 2 строки
                                                                 int.Parse(text2.text)).ToString();
       text[i + stroka.Length + 1-1].text = stroka2[i];
                                                                           StreamWriter f = new
                                                                 StreamWriter("предметы.txt", false);
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
  public void button_click(int i)
                                                                             f.WriteLine(stroka2[k]);
                                                                           f.Close();
     num = i;
     img.sprite = sprites[i];
     string[] stroka = File.ReadAllLines("цена
продажи.txt");
     text1.text = stroka[i];
                                                                        if ((num >= 16) \&\& (num <= 17))
                                                                           stroka3[num-15] = (int.Parse(stroka3[num-
  public void prod()
                                                                 15]) - int.Parse(text2.text)).ToString();
                                                                           StreamWriter f = new
     string[] stroka = File.ReadAllLines("манеты.txt");
     string[] stroka1 =
                                                                 StreamWriter("растения.txt", false);
File.ReadAllLines("растения.txt");
                                                                           for (int k = 0; k < stroka3.Length; k++)
     string[] stroka2 =
File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                             f.WriteLine(stroka3[k]);
     string[] stroka3 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
                                                                           f.Close();
     if (int.Parse(text[num].text) >=
int.Parse(text2.text))
       stroka[0] = (int.Parse(stroka[0]) +
(int.Parse(text1.text)* int.Parse(text2.text))).ToString();
                                                               Файл Draggable.cs:
       text0.text = stroka[0];
                                                                 using System.Collections;
                                                                 using System.Collections.Generic;
       StreamWriter f1 = new
                                                                 using UnityEngine;
StreamWriter("манеты.txt", false);
                                                                 using System.IO;
       for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                 using UnityEngine.EventSystems;
          f1.WriteLine(stroka[k]);
                                                                 public class Draggable: MonoBehaviour,
                                                                 IDragHandler, IBeginDragHandler
       f1.Close();
                                                                   private Canvas canvas;
                                                                   private RectTransform rectTransform;
       if ((num \ge 0) & (num < 14))
                                                                   private Vector3 originalPosition;
          stroka1[num] = (int.Parse(stroka1[num]) -
                                                                   void Awake()
int.Parse(text2.text)).ToString();
                                                                      rectTransform =
          StreamWriter f = new
                                                                 GetComponent<RectTransform>();
                                                                      canvas = GetComponentInParent<Canvas>();
StreamWriter("растения.txt", false);
          for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                      originalPosition =
                                                                 rectTransform.anchoredPosition:
            f.WriteLine(stroka1[k]);
          f.Close();
```

```
public void OnBeginDrag(PointerEventData
                                                                     else
 eventData)
                                                                       plus.gameObject.SetActive(true);
      // Сохранение оригинальной позиции при
                                                                       pl = false;
 начале перетаскивания
      originalPosition =
 rectTransform.anchoredPosition;
                                                                }
    public void OnDrag(PointerEventData eventData)
                                                               Файл JewelryManager.cs:
                                                                using System.Collections;
                                                                using System.Collections.Generic;
      Vector2 position;
                                                                using System.IO;
 Rect Transform Utility. Screen Point To Local Point In Recta \\
                                                                using UnityEngine;
                                                                using UnityEngine.EventSystems;
 ngle(canvas.transform as RectTransform,
 eventData.position, canvas.worldCamera, out position);
                                                                using UnityEngine.UI;
      rectTransform.anchoredPosition = position;
                                                                using static System.Net.Mime.MediaTypeNames;
                                                                public class JewelryManager: MonoBehaviour
   public Vector3 GetCurrentPosition()
                                                                   public GameObject[] jewelryPrefabs; // массив
      return rectTransform.anchoredPosition;
                                                                префабов украшений
                                                                  public Button[] buttons;
                                                                   private Dictionary<int, int> quantities = new
                                                                Dictionary<int, int>();
Файл inwentari.cs:
                                                                   public Transform parentTransform;
 using System.Collections;
                                                                   public Vector2 spawnPosition;
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                   private List<Draggable> draggableJewelry = new
 using UnityEngine.UI;
                                                                List<Draggable>();
 using System.IO;
                                                                   void Start()
 public class inwentari : MonoBehaviour
                                                                     LoadQuantities();
                                                                     LoadJewelryPositions();
   public Text∏ text;
                                                                     for (int i = 0; i < buttons.Length; i++)
   public GameObject plus;
    public bool pl=true;
                                                                       int index = i;
                                                                       buttons[i].onClick.AddListener(() =>
                                                                OnJewelryButtonClick(index));
    void Update()
      string[] stroka =
 File.ReadAllLines("количество.txt");
                                                                   void Update()
      for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
                                                                     // Проверяем, нажата ли клавиша Backspace
                                                                     if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Backspace))
        text[i].text = stroka[i];
                                                                       RemoveSelectedJewelry();
    public void Plus()
                                                                     // Проверяем, нажата ли клавиша Тав для
                                                                поворота украшения
                                                                     if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Tab))
      if (!pl)
        plus.gameObject.SetActive(false);
                                                                       RotateSelectedJewelry();
        pl = true;
```

}

```
// Проверяем, нажаты ли клавиши + и - для
изменения размера
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Equals)) //
                                                                           GameObject prefab =
Клавиша + на большинстве раскладок
                                                               System.Array.Find(jewelryPrefabs, p => p.name ==
                                                               name);
       ChangeSelectedJewelrySize(1.1f); //
                                                                           if (prefab != null)
Увеличиваем размер
                                                                             GameObject jewelryInstance =
                                                              Instantiate(prefab, parentTransform);
    else if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Minus))
       ChangeSelectedJewelrySize(0.9f); //
                                                               jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
                                                               horedPosition = new Vector2(x, y);
Уменьшаем размер
                                                                             jewelryInstance.transform.rotation =
                                                               Quaternion.Euler(0, 0, angle); // Устанавливаем угол
                                                                             jewelryInstance.transform.localScale =
    // Проверяем, нажата ли клавиша Тав для
поворота украшения по окружности
                                                               new Vector3(size, size1, 1); // Устанавливаем размер
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Q))
                                                              jewelryInstance.AddComponent<Draggable>(); //
       RotateSelectedJewelry1();
                                                               добавляем компонент для перетаскивания
                                                               draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
                                                               <Draggable>()); // добавляем в список
  void LoadQuantities()
    string[] lines =
File.ReadAllLines("количество.txt");
    for (int i = 0; i < lines.Length; i++)
                                                                 public void OnJewelryButtonClick(int index)
       if (int.TryParse(lines[i], out int quantity))
                                                                   if (quantities.ContainsKey(index) &&
                                                               quantities[index] > 0
         quantities[i] = quantity;
                                                                      GameObject jewelryInstance =
                                                               Instantiate(jewelryPrefabs[index], parentTransform);
                                                               jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
  void LoadJewelryPositions()
                                                              horedPosition = spawnPosition;
                                                                      quantities[index]--; // Уменьшаем количество
                                                                      UpdateQuantityFile();
    if (File.Exists("positions.txt"))
                                                                     jewelryInstance.AddComponent<Draggable>();
       string[] lines =
File.ReadAllLines("positions.txt");
                                                               draggableJewelry.Add(jewelryInstance.GetComponent
       foreach (string line in lines)
                                                               <Draggable>());
         string[] parts = line.Split('|');
         if (parts.Length == 5) // Изменили на 4 для
учета размера
                                                                 void UpdateQuantityFile()
            string name = parts[0].Substring(0,
                                                                   using (StreamWriter writer = new
parts[0].Length - 7);
                                                              StreamWriter("количество.txt"))
            float x = \text{float.Parse(parts[1])};
            float y = float.Parse(parts[2]);
                                                                      foreach (var quantity in quantities)
            float size = float.Parse(parts[3]);
                                                                        writer.WriteLine(quantity.Value);
            float angle = float.Parse(parts[4]);
            float size 1 = size:
            if (size < 0)
              size1 *= -1;
```

```
private void OnApplicationQuit()
                                                                 private int GetJewelryIndex(string name)
     SavePositions(); // Сохраняем позиции при
                                                                   for (int i = 0; i < jewelryPrefabs.Length; <math>i++)
выходе из приложения
                                                                      if (name.StartsWith("ykp" + (i + 1).ToString() +
                                                              "(Clone)"))
  public void SavePositions()
                                                                        return i;
     File.WriteAllText("positions.txt", string.Empty);
     foreach (var draggable in draggableJewelry)
                                                                   return -1;
       string positionData =
$"{draggable.gameObject.name}|{draggable.GetCurren
tPosition().x}|{draggable.GetCurrentPosition().y}|{dra
                                                                 private void RotateSelectedJewelry()
ggable.transform.localScale.x}|{draggable.transform.ro
tation.eulerAngles.z}\n"; // Добавляем размер
                                                                   PointerEventData pointerData = new
       File.AppendAllText("positions.txt",
                                                              PointerEventData(EventSystem.current) { position =
                                                              Input.mousePosition };
positionData); // Сохраняем позицию в файл
                                                                   List<RaycastResult> results = new
     draggableJewelry.Clear(); // Очищаем список
                                                              List<RaycastResult>();
после сохранения
                                                                   EventSystem.current.RaycastAll(pointerData,
                                                              results);
  private void RemoveSelectedJewelry()
                                                                   foreach (RaycastResult result in results)
     PointerEventData pointerData = new
PointerEventData(EventSystem.current) { position =
                                                                      Draggable draggable =
Input.mousePosition };
                                                              result.gameObject.GetComponent<Draggable>();
     List<RaycastResult> results = new
                                                                      if (draggable != null)
List<RaycastResult>();
                                                                        draggable.transform.localScale = new
     EventSystem.current.RaycastAll(pointerData,
                                                              Vector3(-draggable.transform.localScale.x,
results);
                                                              draggable.transform.localScale.v, 1); // Поворачиваем
     foreach (RaycastResult result in results)
                                                              в противоположную сторону
                                                                        break; // Поворачиваем только первое
       Draggable draggable =
                                                              найденное украшение
result.gameObject.GetComponent<Draggable>();
       if (draggable != null)
                                                                 }
         int index =
GetJewelryIndex(draggable.gameObject.name);
                                                                 private void RotateSelectedJewelry1()
         if (index !=-1)
                                                                   PointerEventData pointerData = new
                                                              PointerEventData(EventSystem.current) { position =
            // Увеличиваем количество в словаре
            quantities[index]++;
                                                              Input.mousePosition };
                                                                   List<RaycastResult> results = new
                                                              List<RaycastResult>():
            // Обновляем файл после изменения
количества
                                                                   EventSystem.current.RaycastAll(pointerData,
            UpdateQuantityFile();
                                                              results);
            // Удаляем объект из списка
                                                                   foreach (RaycastResult result in results)
draggableJewelry и уничтожаем его
            draggableJewelry.Remove(draggable);
                                                                      Draggable draggable =
            Destroy(draggable.gameObject);
                                                              result.gameObject.GetComponent<Draggable>();
                                                                     if (draggable != null)
            break;
                                                                        draggable.transform.Rotate(0, 0, 90); //
                                                              Поворачиваем на 90 градусов
     }
```

}

```
using System.Collections.Generic;
           break; // Поворачиваем только первое
 найденное украшение
                                                               using UnityEngine;
                                                               public class Exit: MonoBehaviour
    private void ChangeSelectedJewelrySize(float
                                                                  public void ExitGame()
 scaleFactor)
                                                                    Application.Quit();
      PointerEventData pointerData = new
 PointerEventData(EventSystem.current) { position =
 Input.mousePosition };
                                                              Файл Gan.cs:
      List<RaycastResult> results = new
                                                               using System.Collections;
 List<RaycastResult>();
                                                               using System.Collections.Generic;
    EventSystem.current.RaycastAll(pointerData,
                                                               using UnityEngine;
 results);
      foreach (RaycastResult result in results)
                                                               public class Gan: MonoBehaviour
        Draggable draggable =
                                                                  public float offset;
 result.gameObject.GetComponent<Draggable>();
                                                                  public GameObject bullet;
        if (draggable != null)
                                                                  public Transform shotPoint;
                                                                  private float timeBtwShots;
           draggable.transform.localScale *=
                                                                  public float startTimeBtwShots;
 scaleFactor; // Изменяем размер
                                                                  // Укажите объект, к которому будут
           break; // Изменяем только первое
                                                               прикрепляться пули
 найденное украшение
                                                                  public Transform parentObject;
                                                                  private void Update()
      }
    }
                                                                    Vector3 difference =
 }
                                                               Camera.main.ScreenToWorldPoint(Input.mousePositio
Файл Enemy.cs:
                                                               n) - transform.position;
                                                                    float rotZ = Mathf.Atan2(difference.y,
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                               difference.x) * Mathf.Rad2Deg;
 using UnityEngine;
                                                                    transform.rotation = Quaternion.Euler(0f, 0f, rotZ
                                                               + offset):
 public class Enemy: MonoBehaviour
                                                                    if (timeBtwShots <= 0)
                                                                       if (Input.GetMouseButtonDown(0))
   public int health;
   public GameObject deathEffect;
                                                                         // Создаем пулю с фиксированным
    private void Update()
                                                               вращением
                                                                         GameObject newBullet = Instantiate(bullet,
      if (health \leq 0)
                                                               shotPoint.position, Quaternion.Euler(0f, 0f, 0f));
        Instantiate(deathEffect, transform.position,
                                                                         // Устанавливаем родителя для новой пули
 Quaternion.identity);
                                                               newBullet.transform.SetParent(parentObject);
        FindObjectOfType<Rang>().heal = 0;
                                                                         // Задаем направление полета для пули
        Destroy(gameObject);
                                                                         Bullet bulletScript =
                                                               newBullet.GetComponent<Bullet>();
                                                               bulletScript.SetDirection(difference.normalized); //
    public void TakeDamage(int damage)
                                                               Передаем направление
    { health -= damage; }
 }
                                                                         timeBtwShots = startTimeBtwShots:
Файл Exit.cs:
 using System.Collections;
                                                                    else
```

```
if (int.Parse(stroka[i]) == 1)
        timeBtwShots -= Time.deltaTime:
                                                                        { z21++; }
                                                                      if ((z21==21) & (prod == false))
Файл Karta.cs:
                                                                           endddd.gameObject.SetActive(true);
 using System.Collections;
                                                                          StartCoroutine(stop());
 using System.Collections.Generic;
                                                                           prod = true;
 using UnityEngine;
 using System.IO;
                                                                   private IEnumerator stop()
 using UnityEngine.UI;
                                                                      yield return new WaitForSeconds(3f);
 public class Karta: MonoBehaviour
                                                                      Time.timeScale = 0f:
    public Button[] bt;
    public Image imgObg1;
    public Sprite[] sprites;
                                                                   public void prodolj()
    void Start()
                                                                      Time.timeScale = 1f;
      string[] stroka = File.ReadAllLines("посещённые
                                                                      endddd.gameObject.SetActive(false);
 локации.txt");
      if (int.Parse(stroka[0])==1)
                                                               }
                                                               Файл Kristall.cs:
        bt[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                 using System.Collections;
        imgObg1.sprite = sprites[0];
                                                                using System.Collections.Generic;
                                                                 using System.IO;
      if (int.Parse(stroka[1]) == 1)
                                                                 using UnityEngine;
                                                                 public class Kristall: MonoBehaviour
        bt[1].gameObject.SetActive(true);
                                                                   public GameObject kristall_pref;
        imgObg1.sprite = sprites[1];
                                                                   public Transform parentTransform;
                                                                   private void Awake()
                                                                     // Получаем родителя текущего объекта и
                                                                записываем его в переменную
Файл Konec_igr.cs:
                                                                     parentTransform = transform.parent;
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                   private void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
 using System.IO;
 using UnityEngine;
                                                                      if (other.CompareTag("Player"))
 using UnityEngine.UI;
                                                                        string[] stroka =
 public class Konec_igr : MonoBehaviour
                                                                File.ReadAllLines("предметы.txt");
                                                                        stroka[4]=(int.Parse(stroka[4])+1).ToString();
                                                                        FindObjectOfType<porajenie>().kol_vo += 1;
    public GameObject endddd;
                                                                        StreamWriter f = new
    bool prod = false;
                                                                StreamWriter("предметы.txt", false);
                                                                        for (int i = 0; i < \text{stroka.Length}; i++)
    private void Update()
                                                                          f.WriteLine(stroka[i]);
      string[] stroka = File.ReadAllLines("выполнение
                                                                        f.Close();
                                                                        // Задаем массив возможных позиций
 зд.txt");
                                                                        Vector2[] positions = new Vector2[]
      int z21 = 0;
                                                                        new Vector2(453f, 171f),
      for (int i = 0; i < stroka.Length; i++)
                                                                        new Vector2(-1104f, -553f),
                                                                        new Vector2(1533f, -540f)
```

```
};
                                                              public class MusicManager: MonoBehaviour
        // Генерируем случайный индекс
        int randomIndex = Random.Range(0,
                                                                 public AudioClip[] musicClips;
 positions.Length);
                                                                 public AudioSource audioSource;
                                                                 private void Awake()
                                                                   if (FindObjectsOfType<MusicManager>().Length
        GameObject prefab = kristall_pref;
        if (prefab != null)
                                                              > 1)
           GameObject jewelryInstance =
                                                                     Destroy(gameObject);
 Instantiate(prefab, parentTransform);
                                                                     return;
 jewelryInstance.GetComponent<RectTransform>().anc
                                                                   DontDestroyOnLoad(gameObject);
                                                                   audioSource =
 horedPosition = positions[randomIndex]; //
 Устанавливаем позицию
                                                              gameObject.AddComponent<AudioSource>();
                                                                   audioSource.loop = true;
                                                                   PlayMusic(0);
        Destroy(gameObject);
                                                                 public void PlayMusic(int index)
    }
                                                                   if (index < musicClips.Length)
 }
Файл LoadingScreen1.cs:
                                                                     audioSource.clip = musicClips[index];
 using System.Collections;
                                                                     audioSource.Play();
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
 using UnityEngine.SceneManagement;
                                                                 public void SetVolume(float volume)
 using UnityEngine.UI;
                                                                   audioSource=GetComponent<AudioSource>();//
 public class LoadingScreen1: MonoBehaviour
                                                                   audioSource.volume = volume;
    public Slider progressBar;
   public string sceneToLoad;
                                                                 public void TogglePause()
   private void Start()
                                                                   if (audioSource.isPlaying) audioSource.Pause();
                                                                     else audioSource.UnPause();
      StartCoroutine(LoadSceneAsync() );
                                                             Файл MusicSelectionUI.cs:
    IEnumerator LoadSceneAsync()
                                                              using System.Collections;
                                                              using System.Collections.Generic;
      AsyncOperation operation =
                                                              using UnityEngine;
 SceneManager.LoadSceneAsync( sceneToLoad );
                                                              using UnityEngine.UI;
      while (!operation.isDone)
                                                              public class MusicSelectionUI: MonoBehaviour
        float progress = Mathf.Clamp01(
 operation.progress/0.9f);
                                                                 private MusicManager musicManager;
        progressBar.value = progress;
        yield return null;
                                                                 private void Start()
                                                                   musicManager =
                                                              FindObjectOfType<MusicManager>();
                                                                 public void SelectMusic(int index)
Файл MusicManager.cs:
 using System.Collections;
                                                                   if (musicManager != null)
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                     musicManager.PlayMusic(index);
```

```
if ((int.Parse(stroka[0]) >= 70) \&\&
        public void TogglePause()
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) \le 84))
             if (musicManager != null)
                                                                                                                                                     rang.text = "S";
                  musicManager.TogglePause();
                                                                                                                                                 if ((int.Parse(stroka[0]) == 1)||
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) == 5) \parallel (int.Parse(stroka[0]) == 6)
                                                                                                                                       \parallel ((int.Parse(stroka[0]) >= 12) &&(int.Parse(stroka[0])
                                                                                                                                       <= 14)) || ((int.Parse(stroka[0]) >= 22) &&
Файл Oto rang.cs:
                                                                                                                                      (int.Parse(stroka[0]) \le 25)) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) > 
   using System.Collections;
                                                                                                                                       35) && (int.Parse(stroka[0]) <= 39)) ||
   using System.Collections.Generic;
                                                                                                                                      ((int.Parse(stroka[0]) >= 51) \&\& (int.Parse(stroka[0]))
   using UnityEngine;
                                                                                                                                       <= 56) || ((int.Parse(stroka[0]) >= 70) &&
   using UnityEngine.UI;
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) \le 76))
   using System.IO;
                                                                                                                                                      images[0].gameObject.SetActive(true);
   public class Oto_rang : MonoBehaviour
                                                                                                                                                 if ((int.Parse(stroka[0]) == 2) \parallel
        public GameObject[] images;
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) == 7) \parallel (int.Parse(stroka[0]) == 8)
                                                                                                                                       \parallel ((int.Parse(stroka[0]) >= 15) && (int.Parse(stroka[0])
        public Text rang;
        void Update()
                                                                                                                                       <= 17) || ((int.Parse(stroka[0]) >= 26) &&
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) \le 29)) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) \ge 
                                                                                                                                      40) && (int.Parse(stroka[0]) \leq 44)) ||
             string[] stroka = File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                                                                                       ((int.Parse(stroka[0]) >= 57) \&\& (int.Parse(stroka[0]))
                                                                                                                                       <= 62) || ((int.Parse(stroka[0]) >= 77) &&
             if (int.Parse(stroka[0]) > 0)
                                                                                                                                      (int.Parse(stroka[0]) \le 83)))
                  rang.gameObject.SetActive(true);
                                                                                                                                                     images[0].gameObject.SetActive(true);
                                                                                                                                                      images[1].gameObject.SetActive(true);
   ((int.Parse(stroka[0])>0)\&\&(int.Parse(stroka[0])<=3))
                                                                                                                                                 if ((int.Parse(stroka[0]) == 3) \parallel
                                                                                                                                      (int.Parse(stroka[0]) == 4) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) >= 9)
                  rang.text = "F";
                                                                                                                                       && (int.Parse(stroka[0]) <= 11)) ||
                                                                                                                                       ((int.Parse(stroka[0]) >= 18) \&\& (int.Parse(stroka[0]))
                                                                                                                                       <= 21) || ((int.Parse(stroka[0]) >= 30) &&
             if ((int.Parse(stroka[0]) >= 5) \&\&
   (int.Parse(stroka[0]) \le 9))
                                                                                                                                       (int.Parse(stroka[0]) \le 34)) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) \ge 34)) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) \ge 34)) \parallel ((int.Parse(stroka[0]) \le 34))
                                                                                                                                      45) && (int.Parse(stroka[0]) \leq 50)) ||
                  rang.text = "E";
                                                                                                                                       ((int.Parse(stroka[0]) \ge 63) \&\& (int.Parse(stroka[0]))
                                                                                                                                       <= 69)) \parallel (int.Parse(stroka[0]) >= 84))
             if ((int.Parse(stroka[0]) >= 12) \&\&
                                                                                                                                                      images[0].gameObject.SetActive(true);
   (int.Parse(stroka[0]) \le 18))
                                                                                                                                                      images[1].gameObject.SetActive(true);
                  rang.text = "D";
                                                                                                                                                      images[2].gameObject.SetActive(true);
             if ((int.Parse(stroka[0]) >= 22) \&\&
   (int.Parse(stroka[0]) \le 30))
                  rang.text = "C";
                                                                                                                                   Файл PausMenu.cs:
                                                                                                                                       using System.Collections;
             if ((int.Parse(stroka[0]) >= 35) \&\&
                                                                                                                                       using System.Collections.Generic;
   (int.Parse(stroka[0]) \le 45))
                                                                                                                                      using UnityEngine;
                                                                                                                                       using UnityEngine.UI;
             {
                  rang.text = "D";
                                                                                                                                       using System.IO;
             if ((int.Parse(stroka[0]) >= 51) \&\&
                                                                                                                                      public class PausMenu: MonoBehaviour
   (int.Parse(stroka[0]) \le 63))
                                                                                                                                           public Image imgObg;
                  rang.text = "A";
                                                                                                                                           public Sprite spriteImage1;
```

```
public Sprite spriteImage2;
                                                                    rb = GetComponent<Rigidbody2D>();
    public Button karta;
    public bool gameIsPause = false;
                                                                  private void FixedUpdate()
    public GameObject pauseMenuUI;
    public void Start()
                                                                    moveInput = Input.GetAxis("Horizontal");
                                                                    rb.velocity = new Vector2(moveInput*speed,
      string[] stroka = File.ReadAllLines("kapta.txt");
                                                                rb.velocity.y);
      if (stroka[0] == "0")
                                                                    if (facingRight==false && moveInput>0)
        imgObg.sprite = spriteImage1;
                                                                    else if (facingRight==true && moveInput<0) {
      else
                                                                Flip(); }
        imgObg.sprite = spriteImage2;
                                                                    if(moveInput==0) {
        karta.gameObject.SetActive(true);
                                                                       anim.SetBool("isRunning", false);
                                                                    else
    public void Button_menu()
                                                                       anim.SetBool("isRunning", true);
        Pause();
   public void Button_resum()
                                                                  private void Update()
      Resume();
                                                                    isGrounded =
                                                               Physics2D.OverlapCircle(freePos.position,
                                                                checkRadius, whatIsGround);
    void Resume()
                                                                    if (isGrounded == true &&
                                                                ((Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)) ||
                                                               (Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow)) ||
      pauseMenuUI.SetActive(false);
                                                                (Input.GetKeyDown(KeyCode.W))))
      Time.timeScale = 1f;
      gameIsPause = false;
                                                                       rb.velocity = Vector2.up * jumpForce;
    void Pause()
                                                                       anim.SetTrigger("taceOf");
    pauseMenuUI.SetActive(true);
                                                                    if (isGrounded==true)
      Time.timeScale = 0f;
      gameIsPause=true;
                                                                       anim.SetBool("isJumping",false);
                                                                    else
Файл playerControler.cs:
 using System.Collections;
                                                                       anim.SetBool("isJumping", true);
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
 using System. Threading. Tasks;
                                                                    if (isGrounded == true &&
 public class playerControler: MonoBehaviour
                                                                ((Input.GetKeyDown(KeyCode.DownArrow) ||
                                                               (Input.GetKeyDown(KeyCode.S)))))
   public float speed;
   public float jumpForce;
                                                                       anim.SetBool("isPrised", true);
   private float moveInput;
   private Rigidbody2D rb;
                                                                    else { anim.SetBool("isPrised", false); }
   private bool facingRight=true;
   private bool isGrounded;
                                                                  void Flip()
   public Transform freePos;
    public float checkRadius;
                                                                    facingRight=!facingRight;
    public LayerMask whatIsGround;
                                                                    Vector3 Scaler = transform.localScale;
   private Animator anim;
                                                                    Scaler.x *= -1;
    private void Start()
                                                                    transform.localScale = Scaler;
      anim = GetComponent<Animator>();
```

```
pauseMenuUI.SetActive(true);
Файл Rang.cs:
 using System.Collections;
                                                               }
 using System.Collections.Generic;
                                                               Файл Restart_game.cs:
 using UnityEngine;
 using System.IO;
                                                                 using System.Collections;
 using UnityEngine.UI;
                                                                 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine.UIElements;
                                                                 using System.IO;
                                                                 using UnityEngine;
 public class Rang: MonoBehaviour
                                                                 using UnityEngine.UI;
                                                                 public class Restart game: MonoBehaviour
   public GameObject pauseMenuUI;
                                                                   public GameObject endddd;
   public Text text1;
   public int heal;
                                                                   public void restart_game()
   public bool b;
                                                                      string[] stroka3 = File.ReadAllLines("время
    public void Start()
                                                                 скрытия.txt");//
                                                                      string[] stroka4= File.ReadAllLines("выполнение
      heal = 10;
                                                                 зд.txt");//
      b=true;
                                                                      string[] stroka6 =
                                                                 File.ReadAllLines("зелья.txt");//
    void Update()
                                                                      string[] stroka7 =
                                                                 File.ReadAllLines("зелья кнопки.txt");//
      if (((FindObjectOfType<Hp>().hp <= 0) || (heal ==
                                                                      string[] stroka8 =
 0) & & (b==true))
                                                                 File.ReadAllLines("использовать.txt");//
                                                                      string[] stroka9 =
        b = false;
                                                                 File.ReadAllLines("карта.txt");//
        StartCoroutine(HandleGameOver());
                                                                      string[] stroka10 =
                                                                 File.ReadAllLines("количество.txt");//
                                                                      string[] stroka11 =
    private IEnumerator HandleGameOver()
                                                                 File.ReadAllLines("крафт.txt");//
                                                                      string[] stroka12 = File.ReadAllLines("Купля-
      // Ждем секунд перед остановкой времени и
                                                                 прдажа.txt");//
 отображением меню
                                                                      string[] stroka13 =
      yield return new WaitForSeconds(1f);
                                                                 File.ReadAllLines("манеты.txt");//
                                                                      string[] stroka14 = File.ReadAllLines("номер
      // Останавливаем время
                                                                 принятого задания.txt");//
      Time.timeScale = 0f;
                                                                      string[] stroka15 = File.ReadAllLines("Номер
      string[] stroka = File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                 сцены для муз.txt");//
                                                                      string[] stroka16 = File.ReadAllLines("Номер
      if (FindObjectOfType<Hp>().hp < 2)
                                                                 сцены.txt");//
                                                                      string[] stroka17 =
      {
        text1.text = "F";
                                                                 File.ReadAllLines("посещённые локации.txt");//
        stroka[0] = "1";
                                                                      string[] stroka18 =
                                                                 File.ReadAllLines("предметы.txt");//
      }
      else
                                                                      string[] stroka19 =
                                                                 File.ReadAllLines("ранг.txt");//
        text1.text = "E";
                                                                      string[] stroka20 =
        stroka[0] = "5";
                                                                 File.ReadAllLines("растения.txt");//
                                                                      File.WriteAllText("positions.txt", string.Empty);
      using (StreamWriter f = new
                                                                      File.WriteAllText("positions_kotel.txt",
 StreamWriter("ранг.txt", false))
                                                                 string.Empty);
                                                                      File.WriteAllText("positions_kotel_krist.txt",
      {
         for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                 string.Empty);
           f.WriteLine(stroka[k]);
                                                                      StreamWriter f3 = new StreamWriter("время
                                                                 скрытия.txt", false);
                                                                      for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
      // Отображаем меню паузы
```

```
stroka3[k] = "03.05.2025 17:41:54";
       f3.WriteLine(stroka3[k]);
                                                                          stroka11[k] = 0.ToString();
                                                                          f11.WriteLine(stroka11[k]);
     f3.Close();
     StreamWriter f4 = new
                                                                       f11.Close():
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                        StreamWriter f12 = new StreamWriter("Купля-
     for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
                                                                  прдажа.txt", false);
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka12.Length}; k++)
       if ((k>=0)\&\& (k<6))
       { stroka4[k] = 0.ToString(); }
                                                                          stroka12[k] = 0.ToString();
                                                                          f12.WriteLine(stroka12[k]);
       else
       { stroka4[k] = 1.ToString(); }
       f4.WriteLine(stroka4[k]);
                                                                        f12.Close();
                                                                       StreamWriter f13= new
     f4.Close();
                                                                  StreamWriter("манеты.txt", false);
     StreamWriter f6 = new StreamWriter("зелья.txt",
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka13.Length}; k++)
false);
     for (int k = 0; k < \text{stroka6.Length}; k++)
                                                                          stroka13[k] = 0.ToString();
                                                                          f13.WriteLine(stroka13[k]);
       stroka6[k] = 0.ToString();
       f6.WriteLine(stroka6[k]);
                                                                        f13.Close();
                                                                        StreamWriter f14 = new StreamWriter("номер
     f6.Close();
                                                                  принятого задания.txt", false);
     StreamWriter f7 = new
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka14.Length}; k++)
StreamWriter("зелья_кнопки.txt", false);
     for (int k = 0; k < \text{stroka7.Length}; k++)
                                                                          stroka14[k] = 0.ToString();
                                                                          f14.WriteLine(stroka14[k]);
       stroka7[k] = 0.ToString();
       f7.WriteLine(stroka7[k]);
                                                                       f14.Close();
                                                                        StreamWriter f15 = new StreamWriter("Номер
    f7.Close();
                                                                  сцены для муз.txt", false);
     StreamWriter f8 = new
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka15.Length}; k++)
StreamWriter("использовать.txt", false);
     for (int k = 0; k < \text{stroka8.Length}; k++)
                                                                          stroka15[k] = 0.ToString();
                                                                          f15.WriteLine(stroka15[k]);
       stroka8[k] = 0.ToString();
       f8.WriteLine(stroka8[k]);
                                                                        f15.Close();
                                                                        StreamWriter f16 = new StreamWriter("Номер
     f8.Close();
                                                                  сцены.txt", false);
     StreamWriter f9 = new StreamWriter("карта.txt",
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka16.Length}; k++)
false);
     for (int k = 0; k < \text{stroka9.Length}; k++)
                                                                          stroka16[k] = 0.ToString();
                                                                          f16.WriteLine(stroka16[k]);
       stroka9[k] = 0.ToString();
       f9.WriteLine(stroka9[k]);
                                                                        f16.Close();
                                                                        StreamWriter f17 = new
     f9.Close();
                                                                  StreamWriter("посещённые локации.txt", false);
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka17.Length}; k++)
     StreamWriter f10 = new
StreamWriter("количество.txt", false);
                                                                          stroka17[k] = 0.ToString();
     for (int k = 0; k < stroka10.Length; k++)
                                                                          f17.WriteLine(stroka17[k]);
                                                                       f17.Close();
       stroka10[k] = 0.ToString();
       f10.WriteLine(stroka10[k]);
                                                                       StreamWriter f18 = new
                                                                  StreamWriter("предметы.txt", false);
     f10.Close();
                                                                       for (int k = 0; k < \text{stroka18.Length}; k++)
     StreamWriter f11 = new
                                                                          stroka18[k] = 0.ToString();
StreamWriter("крафт.txt", false);
     for (int k = 0; k < \text{strokal 1.Length}; k++)
                                                                          f18.WriteLine(stroka18[k]);
```

```
string[] stroka =
      f18.Close():
                                                                 File.ReadAllLines("растения.txt");
      StreamWriter f19 = new StreamWriter("ранг.txt",
 false);
                                                                      int x = 0;
      for (int k = 0; k < \text{stroka19.Length}; k++)
                                                                      for (int j = 0; j < \text{stroka.Length}; j++)
        stroka19[k] = 0.ToString();
                                                                         if ((buttonName == bt[0 + x].name) \parallel
        f19.WriteLine(stroka19[k]);
                                                                 (buttonName == bt[1 + x].name))
      f19.Close();
                                                                           stroka[j] = (int.Parse(stroka[j]) +
      StreamWriter f20 = new
                                                                 1).ToString();
 StreamWriter("растения.txt", false);
      for (int k = 0; k < stroka20.Length; k++)
                                                                         x += 2;
         stroka20[k] = 0.ToString();
                                                                       StreamWriter f = new
                                                                 StreamWriter("растения.txt", false);
        f20.WriteLine(stroka20[k]);
                                                                       for (int i = 0; i < stroka.Length; i++)
      f20.Close();
                                                                         f.WriteLine(stroka[i]);
      Time.timeScale = 1f;
      if (endddd.gameObject != null)
                                                                       f.Close();//счёт собранных растений
                                                                       string[] vremia = File.ReadAllLines("время
        endddd.gameObject.SetActive(false);
                                                                 скрытия.txt");
                                                                      DateTime d = DateTime.Now;
                                                                       for (int k=0; k < vremia.Length; k++)
 }
Файл sborrastenii.cs:
                                                                         if (buttonName == bt[k].name)
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                            vremia[k] = d.ToString();
 using UnityEngine;
                                                                           bt[k].gameObject.SetActive(false);;
 using UnityEngine.UI;
 using System.IO:
 using System;
                                                                       StreamWriter f1 = new StreamWriter("время
                                                                 скрытия.txt", false);
 public class sborrastenii: MonoBehaviour
                                                                       for (int i = 0; i < vremia.Length; i++)
   public Button[] bt;
                                                                         f1.WriteLine(vremia[i]);
    void Update()
                                                                      f1.Close();
      string[] vremia = File.ReadAllLines("время
 скрытия.txt");
                                                                Файл Spravka.cs:
      for (int i = 0; i < vremia. Length; i++)
                                                                 using System.Collections;
         DateTime d1 = DateTime.Now;
                                                                 using System.Collections.Generic;
        TimeSpan raznosti = d1 -
                                                                 using System. Diagnostics;
 DateTime.Parse(vremia[i]);
                                                                 using UnityEngine;
        if (raznosti.TotalMinutes > 15)
                                                                 public class Spravka: MonoBehaviour
           bt[i].gameObject.SetActive(true);
                                                                    public string chmFilePath;
                                                                    public void OpenCHM()
   public void ButtonClik(Button clickedButton)
                                                                      Process.Start(chmFilePath);
      string buttonName = clickedButton.name;//
 проверка какая из одинаковых кнопок нажата
                                                                Файл vosvr_vr.cs:
```

```
using System.Collections;
                                                                           stroka1[8] = (int.Parse(stroka1[8]) -
                                                                   2).ToString();
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                           stroka1[9] = (int.Parse(stroka1[9]) -
 public class vosvr_vr : MonoBehaviour
                                                                   2).ToString();
                                                                           StreamWriter f1 = new
    public void Button_vosvr()
                                                                   StreamWriter("растения.txt", false);
      Time.timeScale = 1f;
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                             f1.WriteLine(stroka1[k]);
Файл zadanieposborules.cs:
 using System.Collections;
                                                                           f1.Close();
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                           stroka[0] = "0";
 using UnityEngine.UI;
                                                                           StreamWriter f = new StreamWriter("номер
 using System.IO;
                                                                   принятого задания.txt", false);
 public class zadanieposborules: MonoBehaviour
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
   public GameObject z1;
                                                                             f.WriteLine(stroka[k]);
   public GameObject z2;
    public Text[] text;
                                                                           f.Close();
   public Image imgObg;
                                                                           string[] stroka2 =
   public Sprite spriteImage1;
                                                                   File.ReadAllLines("манеты.txt");
   public Sprite spriteImage2;
                                                                           stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
    public Button karta;
                                                                   100).ToString();
    public GameObject pobeda;
    void Start()
                                                                           StreamWriter f2 = new
                                                                   StreamWriter("манеты.txt", false);
      string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
 принятого задания.txt");
      if (int.Parse(stroka[0]) == 1)
                                                                             f2.WriteLine(stroka2[k]);
         z1.gameObject.SetActive(true);
                                                                           f2.Close();
                                                                           string[] stroka3 =
      if (int.Parse(stroka[0]) == 2)
                                                                   File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
                                                                           stroka3[0] = (int.Parse(stroka3[0]) +
         z2.gameObject.SetActive(true);
                                                                   1).ToString();
                                                                           StreamWriter f3 = new
    void Update()
                                                                   StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
      string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                             f3.WriteLine(stroka3[k]);
 принятого задания.txt");
      string[] stroka1 =
 File.ReadAllLines("растения.txt");
                                                                           f3.Close();
      if (int.Parse(stroka[0]) == 1)
                                                                           string[] stroka4 =
                                                                   File.ReadAllLines("ранг.txt");
         text[0].text = stroka1[8] + "/2";
                                                                           stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
         text[1].text = stroka1[9] + "/2";
                                                                   1).ToString();
      if (int.Parse(stroka[0]) == 2)
                                                                           StreamWriter f4 = new
                                                                   StreamWriter("ранг.txt", false);
         text[2].text = stroka1[7] + "/2";
                                                                           for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
         text[3].text = stroka1[12] + "/2";
                                                                             f4.WriteLine(stroka4[k]);
      if ((int.Parse(stroka[0]) == 1) \&\&
 (int.Parse(stroka1[8]) >= 2) \&\& (int.Parse(stroka1[9])
                                                                           f4.Close();
 >= 2))
                                                                           pobeda.gameObject.SetActive(true);
```

```
string[] stroka5 =
File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                            f3.WriteLine(stroka3[k]);
       if (stroka5[0] == "0")
                                                                         f3.Close();
          imgObg.sprite = spriteImage1;
                                                                         string[] stroka4 =
                                                                  File.ReadAllLines("ранг.txt");
       else
                                                                         stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
          imgObg.sprite = spriteImage2;
                                                                  2).ToString();
          karta.gameObject.SetActive(true);
                                                                         StreamWriter f4 = new
                                                                  StreamWriter("ранг.txt", false);
        StartCoroutine(stop());
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
     if ((int.Parse(stroka[0]) == 2) \&\&
(int.Parse(stroka1[7]) >= 2) \&\& (int.Parse(stroka1[12])
                                                                            f4.WriteLine(stroka4[k]);
>= 2)
                                                                         f4.Close();
       stroka1[7] = (int.Parse(stroka1[7]) -
                                                                         pobeda.gameObject.SetActive(true);
2).ToString();
       stroka1[12] = (int.Parse(stroka1[12]) -
                                                                         string[] stroka5 =
                                                                  File.ReadAllLines("карта.txt");
2).ToString();
                                                                         if (stroka5[0] == "0")
       StreamWriter f1 = new
StreamWriter("растения.txt", false);
                                                                            imgObg.sprite = spriteImage1;
       for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                         else
          f1.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                            imgObg.sprite = spriteImage2;
                                                                            karta.gameObject.SetActive(true);
       f1.Close();
       stroka[0] = 0.ToString();
                                                                         StartCoroutine(stop());
       StreamWriter f = new StreamWriter("номер
принятого задания.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                    private IEnumerator stop()
          f.WriteLine(stroka[k]);
                                                                       yield return new WaitForSeconds(3f);
       f.Close();
                                                                       Time.timeScale = 0f;
       string[] stroka2 =
File.ReadAllLines("манеты.txt");
       stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
                                                                  }
100).ToString();
                                                                Файл zadani_sell.cs:
       StreamWriter f2 = new
                                                                 using System.Collections;
StreamWriter("манеты.txt", false);
                                                                  using System.Collections.Generic;
       for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
                                                                  using UnityEngine;
                                                                  using UnityEngine.UI;
          f2.WriteLine(stroka2[k]);
                                                                  using System.IO;
       f2.Close();
                                                                  public class zadani_sell : MonoBehaviour
       string[] stroka3 =
                                                                    public GameObject z1;
File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
                                                                    public GameObject z2;
                                                                    public Text[] text;
       stroka3[2] = (int.Parse(stroka3[2]) +
1).ToString();
                                                                    public Image imgObg;
       StreamWriter f3 = new
                                                                    public Sprite spriteImage1;
                                                                    public Sprite spriteImage2;
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
                                                                    public Sprite spriteImage3;
```

```
public Sprite spriteImage4;
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
  public Button karta;
                                                                            f.WriteLine(stroka[k]);
  public GameObject pobeda;
                                                                         f.Close();
  public Переход perehod;
                                                                         string[] stroka2 =
                                                                  File.ReadAllLines("манеты.txt");
  void Start()
                                                                         stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
                                                                  225).ToString();
     string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                         StreamWriter f2 = new
принятого задания.txt");
                                                                  StreamWriter("манеты.txt", false);
     if (int.Parse(stroka[0]) == 4)
                                                                         for (int k = 0; k < stroka2.Length; k++)
       z1.gameObject.SetActive(true);
                                                                            f2.WriteLine(stroka2[k]);
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                         f2.Close();
     if (int.Parse(stroka[0]) == 5)
                                                                         string[] stroka3 =
       z2.gameObject.SetActive(true);
                                                                  File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
       perehod.levelToLoad = 5;
                                                                         stroka3[3] = (int.Parse(stroka3[3]) +
                                                                  1).ToString();
  }
                                                                         StreamWriter f3 = new
                                                                 StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
  void Update()
     string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                            f3.WriteLine(stroka3[k]);
принятого задания.txt");
                                                                         f3.Close();
     string[] stroka1 = File.ReadAllLines("зелья.txt");
                                                                         string[] stroka4 =
     if (int.Parse(stroka[0]) == 4)
                                                                 File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                         stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
       text[0].text = stroka1[1] + "/1";
                                                                  2).ToString();
                                                                         StreamWriter f4 = new
     if (int.Parse(stroka[0]) == 5)
                                                                  StreamWriter("ранг.txt", false);
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
       text[1].text = stroka1[2] + "/1";
                                                                            f4.WriteLine(stroka4[k]);
     if ((int.Parse(stroka[0]) == 4) \&\&
                                                                         f4.Close();
(int.Parse(stroka1[1]) >= 1))
       stroka1[1] = (int.Parse(stroka1[1]) -
                                                                         pobeda.gameObject.SetActive(true);
1).ToString();
                                                                         string[] stroka5 =
       StreamWriter f1 = new
                                                                 File.ReadAllLines("карта.txt");
StreamWriter("зелья.txt", false);
                                                                         if (stroka5[0] == "0")
       for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                            imgObg.sprite = spriteImage1;
          f1.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                         else
       f1.Close();
                                                                            imgObg.sprite = spriteImage2;
       stroka[0] = "0";
                                                                            karta.gameObject.SetActive(true);
       StreamWriter f = new StreamWriter("номер
принятого задания.txt", false);
```

```
stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
        StartCoroutine(stop());
                                                                 2).ToString();
     }
                                                                         StreamWriter f4 = new
                                                                 StreamWriter("ранг.txt", false);
     if ((int.Parse(stroka[0]) == 5) \&\&
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
(int.Parse(stroka1[2]) >= 1))
                                                                           f4.WriteLine(stroka4[k]);
                                                                         f4.Close();
                                                                         pobeda.gameObject.SetActive(true);
       stroka1[2] = (int.Parse(stroka1[2]) -
1).ToString();
                                                                         string[] stroka5 =
                                                                 File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                         if (stroka5[0] == "0")
       StreamWriter f1 = new
StreamWriter("зелья.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
                                                                           imgObg.sprite = spriteImage3;
          f1.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                         else
       f1.Close();
                                                                           imgObg.sprite = spriteImage4;
                                                                           karta.gameObject.SetActive(true);
       stroka[0] = 0.ToString();
       StreamWriter f = new StreamWriter("номер
принятого задания.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                         StartCoroutine(stop());
          f.WriteLine(stroka[k]);
       f.Close();
       string[] stroka2 =
                                                                    private IEnumerator stop()
File.ReadAllLines("манеты.txt");
                                                                       yield return new WaitForSeconds(3f);
       stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
200).ToString();
                                                                       Time.timeScale = 0f;
       StreamWriter f2 = new
StreamWriter("манеты.txt", false);
                                                                    public void start()
       for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
                                                                       Time.timeScale = 1f;
          f2.WriteLine(stroka2[k]);
       f2.Close();
                                                                 }
                                                                Файл zagruska.cs:
       string[] stroka3 =
                                                                 using System.Collections;
File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
                                                                 using System.Collections.Generic;
       stroka3[4] = (int.Parse(stroka3[4]) +
1).ToString();
                                                                 using UnityEngine;
                                                                 using UnityEngine.SceneManagement;
       StreamWriter f3 = new
                                                                 using UnityEngine.UI;
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
       for (int k = 0; k < stroka3.Length; k++)
                                                                 public class zagruska: MonoBehaviour
          f3.WriteLine(stroka3[k]);
                                                                    private Animator anim;
       f3.Close();
                                                                    void Start()
       string[] stroka4 =
File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                      StartCoroutine(gar1());
```

```
void Start()
    private IEnumerator gar1()
                                                                      player =
      yield return new WaitForSeconds(7.8f);
                                                                 GameObject.FindWithTag("Player").transform;
                                                                      initialPosition = transform.position;
      anim = GetComponent<Animator>();
                                                                      animator = GetComponent<Animator>(); //
      SceneManager.LoadScene(1);
                                                                 Получаем компонент Animator
      anim.SetTrigger("fade");
    }
                                                                   void Update()
  }
                                                                      if (player.position.x > x && player.position.y < y
                                                                 && player.position.x < x1)
Файл Переход.cs:
 using System.Collections;
                                                                        MoveTowardsPlayer();
 using System.Collections.Generic;
 using UnityEngine;
                                                                      else
 using UnityEngine.SceneManagement;
                                                                        ReturnToInitialPosition();
 public class Переход: MonoBehaviour
    private Animator anim;
    public int levelToLoad;
                                                                   void MoveTowardsPlayer()
    private void Start()
                                                                      Vector2 direction = (player.position -
      anim = GetComponent<Animator>();
                                                                 transform.position).normalized;
                                                                      Vector3 targetPosition = transform.position + new
                                                                 Vector3(direction.x * moveSpeed * Time.deltaTime, 0,
    public void FadeToLevel()
      anim.SetTrigger("fade");
                                                                      if (IsWithinZone(targetPosition))
                                                                        transform.position = targetPosition;
    public void OnFadeComplete()
                                                                        UpdateAnimationAndRotation(direction); //
                                                                 Обновляем анимацию и поворот
      SceneManager.LoadScene(levelToLoad);
}
                                                                   bool IsWithinZone(Vector3 position)
Файл враг.cs:
                                                                      float halfWidth = zoneSize.x / 2;
                                                                      float halfHeight = zoneSize.y / 2;
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                      return position.x \ge initialPosition.x - halfWidth
                                                                 && position.x <= initialPosition.x + halfWidth &&
 using UnityEngine;
 using static UnityEngine.RuleTile.TilingRuleOutput;
                                                                          position.y >= initialPosition.y - halfHeight
                                                                 && position.y <= initialPosition.y + halfHeight;
 public class враг: MonoBehaviour
   [SerializeField] private float x;
                                                                   void ReturnToInitialPosition()
    [SerializeField] private float x1;
    [SerializeField] private float y;
                                                                      if (Vector3.Distance(transform.position,
    [SerializeField] private float moveSpeed = 2f;
                                                                 initialPosition) > 0.1f
    [SerializeField] private Vector2 zoneSize = new
                                                                        if (transform.position.x > initialPosition.x)
  Vector2(5f, 5f);
    private UnityEngine.Transform player;
    [SerializeField] private bool playerInRange = false;
                                                                           transform.localScale = new Vector3(1, 1, 1);
    private Vector3 initialPosition;
    private Animator animator; // Аниматор врага
                                                                        if (transform.position.x < initialPosition.x)
```

```
float knockbackX = knockbackDirection.x *
         transform.localScale = new Vector3(-1, 1, 1);
                                                             400f; // Настройте силу отталкивания по вашему
                                                             усмотрению
                                                                       float knockbackY =400f; // Сила
       transform.position =
                                                             отталкивания вверх
Vector3.MoveTowards(transform.position,
initialPosition, moveSpeed * Time.deltaTime);
                                                                       // Применяем силу отталкивания
                                                                       playerRigidbody.AddForce(new
                                                             Vector2(knockbackX, knockbackY),
       if (transform.position == initialPosition)
                                                             ForceMode2D.Impulse);
         animator.SetBool("isRunning", false); //
Остановка анимации бега
                                                             }
     }
  }
                                                            Файл нр.cs:
  private void UpdateAnimationAndRotation(Vector2
                                                             using System.Collections;
                                                             using System.Collections.Generic;
direction)
                                                             using UnityEngine;
    animator.SetBool("isRunning", true); // Запуск
                                                             using UnityEngine.UI;
анимации бега
    // Поворачиваем врага в сторону движения
                                                             public class нр: MonoBehaviour
    if (direction.x > 0)
                                                                public int hp;
                                                                public Image a;
       transform.localScale = new Vector3(-1, 1, 1); //
Поворот вправо
                                                                public Image b;
                                                                public void boy()
    else if (direction.x < 0)
       transform.localScale = new Vector3(1, 1, 1); //
                                                                  hp--;
Поворот влево
                                                                  if (hp == 1)
                                                                  { a.gameObject.SetActive(false); }
                                                                  if (hp == 0)
                                                                  { b.gameObject.SetActive(false); }
  private void OnCollisionEnter2D(Collision2D
collision)
                                                             }
    if (collision.collider.CompareTag("Player"))
                                                            Файл переходизмузыки.cs:
                                                             using System.Collections;
       нр playerController =
                                                             using System.Collections.Generic;
collision.collider.GetComponent<Hp>();
                                                             using UnityEngine;
       playerController.boy(); // Наносим урон
                                                             using UnityEngine.SceneManagement;
                                                             using System.IO;
игроку
                                                             public class переходизмузыки: MonoBehaviour
       // Получаем Rigidbody2D игрока
       Rigidbody2D playerRigidbody =
                                                                private Animator anim;
collision.collider.GetComponent<Rigidbody2D>();
       if (playerRigidbody != null)
                                                                private void Start()
         // Вычисляем направление от врага к
                                                                  anim = GetComponent<Animator>();
игроку
         Vector2 knockbackDirection =
(collision.transform.position -
                                                                public void FadeToLevel()
transform.position).normalized;
                                                                  anim.SetTrigger("fade");
         // Устанавливаем компонент Ү для
отбрасывания
                                                                public void OnFadeComplete()
```

```
using System.IO;
      //считывание номера сцены из файла
                                                              public class переходсзаписью: MonoBehaviour
      StreamReader f = new StreamReader("Homep
 сцены для муз.txt");
                                                                private Animator anim;
      int n = int.Parse(f.ReadToEnd());
                                                                public int levelToLoad;
      f.Close();
                                                                private void Start()
      SceneManager.LoadScene(n);
                                                                   anim = GetComponent<Animator>();
   public void OnFadeComplete1()
                                                                public void FadeToLevel()
                                                                   anim.SetTrigger("fade");
      //считывание номера сцены из файла
      StreamReader f = new StreamReader("Homep
                                                                   //получение индекса
                                                                   Scene currentScene
 сцены.txt");
      int n = int.Parse(f.ReadToEnd());
                                                              =SceneManager.GetActiveScene();
      f.Close();
                                                                   int sceneIndex =currentScene.buildIndex;
      SceneManager.LoadScene(n);
                                                                   StreamWriter f = new StreamWriter("Номер
                                                              сцены.txt",false);
                                                                   f.WriteLine(sceneIndex.ToString() );
                                                                   f.Close();
Файл переходизторговли.cs:
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                public void FadeToLevel1()
 using UnityEngine;
 using UnityEngine.SceneManagement;
                                                                   anim.SetTrigger("fade");
 using System.IO;
 public class переходизторговли: MonoBehaviour
                                                                   //получение индекса
                                                                   Scene currentScene =
    private Animator anim;
                                                              SceneManager.GetActiveScene();
                                                                   int sceneIndex = currentScene.buildIndex;
    private void Start()
                                                                   StreamWriter f = new StreamWriter("Номер
                                                              сцены для муз.txt", false);
      anim = GetComponent<Animator>();
                                                                   f.WriteLine(sceneIndex.ToString());
                                                                   f.Close();
    public void FadeToLevel()
                                                                public void OnFadeComplete()
      anim.SetTrigger("fade");
                                                                   SceneManager.LoadScene(levelToLoad);
   public void OnFadeComplete()
         //считывание номера сцены из файла
      StreamReader f = new StreamReader("Номер
 сцены.txt");
      int n = int.Parse(f.ReadToEnd());
                                                             Файл расшифровка.cs:
      f.Close();
                                                              using System.Collections;
      SceneManager.LoadScene(n);
                                                              using System.Collections.Generic;
                                                              using UnityEngine;
                                                              using UnityEngine.UI;
}
                                                              using System.IO;
Файл переходсзаписью.cs:
                                                              public class расшифровка: MonoBehaviour
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
                                                                public Text text1;
 using UnityEngine;
                                                                public Text text2;
 using UnityEngine.SceneManagement;
                                                                public Image imgObg;
```

```
if (stroka[0] == "0")
  public Sprite spriteImage1;
  public Sprite spriteImage2;
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage1;
  public Image imgObg2;
  public Sprite spriteImage21;
                                                                        else
  public Sprite spriteImage22;
  public Button karta;
                                                                          imgObg.sprite = spriteImage2;
                                                                          karta.gameObject.SetActive(true);
  public GameObject pobeda;
  public GameObject porajenie;
  public void Gotovo()
                                                                     else {
                                                                        porajenie.SetActive(true);
     if ((text1.text == "Великие начинания даже не
надо обдумывать, надо взяться да дело, иначе,
                                                                        string[] stroka =
                                                                File.ReadAllLines("карта.txt");
заметив трудность отступишь.") && (text2.text == "-
Гай Юлий Цезарь"))
                                                                        if (stroka[0] == "0")
       string[] stroka1 =
                                                                          imgObg2.sprite = spriteImage21;
File.ReadAllLines("манеты.txt");
       stroka1[0] = (int.Parse(stroka1[0]) +
                                                                        else
100).ToString();
                                                                          imgObg2.sprite = spriteImage22;
       StreamWriter f1 = new
                                                                          karta.gameObject.SetActive(true);
StreamWriter("манеты.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
          f1.WriteLine(stroka1[k]);
                                                                     Time.timeScale = 0f;
       f1.Close();
       string[] stroka2 =
                                                                   public void zanovo()
File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
       stroka2[1] = (int.Parse(stroka2[1]) +
                                                                     porajenie.SetActive(false);
                                                                     karta.gameObject.SetActive(false);
1).ToString();
                                                                     text1.text = "";
       StreamWriter f2 = new
                                                                     text2.text = "";
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                     Time.timeScale = 1f;
       for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
          f2.WriteLine(stroka2[k]);
                                                                Файл Bullet_enemy.cs:
       f2.Close();
                                                                using System;
                                                                using System.Collections;
                                                                using System.Collections.Generic;
       string[] stroka3 =
File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                using UnityEngine;
       stroka3[0] = (int.Parse(stroka3[0]) +
1).ToString();
                                                                public class Bullet: MonoBehaviour
       StreamWriter f3 = new
                                                                   public float speed;
StreamWriter("ранг.txt", false);
                                                                   public float lifetime;
       for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
                                                                   public float lifetime1;
                                                                   public float distance;
          f3.WriteLine(stroka3[k]);
                                                                   public int damage;
                                                                   public LayerMask whatIsSolid; // Лейер для
                                                                "огонёк"
       f3.Close();
       pobeda.SetActive(true);
                                                                   public LayerMask whatIsWrag; // Лейер для
       string[] stroka =
                                                                 "кислота_паук"
File.ReadAllLines("карта.txt");
```

```
private Vector2 direction; // Направление движения
пули
                                                                   // Двигаем пулю в заданном направлении
                                                                   transform.Translate(direction * speed *
  public GameObject bulletEffect;
                                                              Time.deltaTime);
  private void Start()
    // Уничтожаем пулю через заданное время
                                                              Файл casanije_wrag.cs:
    Destroy(gameObject, lifetime1);
                                                              using System.Collections;
                                                              using System.Collections.Generic;
                                                              using UnityEngine;
  public void SetDirection(Vector2 dir)
                                                              public class casanije_wrag : MonoBehaviour
    direction = dir; // Устанавливаем направление
                                                                public int x = 0;
                                                                private void OnCollisionEnter2D(Collision2D
  private void Update()
                                                              collision)
                                                                   if (collision.collider.CompareTag("Player"))
     RaycastHit2D hitInfo =
Physics2D.Raycast(transform.position, direction,
                                                                     нр playerController =
distance);
                                                              collision.collider.GetComponent<+p>();
    if (hitInfo.collider != null)
                                                                     playerController.boy(); // Наносим урон
                                                              игроку
       string objectName = gameObject.name;
                                                                     if (x == 0) {
       // Проверяем, если это "огонёк(Clone)"
                                                                     // Получаем Rigidbody2D игрока
       if (objectName == "огонёк(Clone)" && ((1 <<
                                                                     Rigidbody2D playerRigidbody =
hitInfo.collider.gameObject.layer) & whatIsSolid) != 0)
                                                              collision.collider.GetComponent<Rigidbody2D>();
                                                                     if (playerRigidbody != null)
         if (hitInfo.collider.CompareTag("Enemy"))
                                                                       // Вычисляем направление от врага к
                                                              игроку
hitInfo.collider.GetComponent<Enemy>().TakeDamag
                                                                        Vector2 knockbackDirection =
                                                              (collision.transform.position -
e(damage);
                                                              transform.position).normalized;
                                                                       float knockbackX = knockbackDirection.x *
         Instantiate(bulletEffect, transform.position,
                                                              400f;
Quaternion.identity);
                                                                        float knockbackY = 400f;
                                                                       playerRigidbody.AddForce(new
         Destroy(gameObject);
                                                              Vector2(knockbackX, knockbackY),
                                                              ForceMode2D.Impulse);
       // Проверяем, если это
"кислота паук(Clone)"
       if ((objectName == "кислота_паук(Clone)"||
objectName == "огонь_сал(Clone)") && ((1 <<
hitInfo.collider.gameObject.layer) & whatIsWrag) != 0)
         if (hitInfo.collider.CompareTag("Player"))
                                                              Файл result z7.cs:
                                                              using System.Collections;
hitInfo.collider.GetComponent<Hp>().boy();
                                                              using System.Collections.Generic;
                                                              using UnityEngine;
                                                              using UnityEngine.UI;
         Instantiate(bulletEffect, transform.position,
                                                              using System.IO;
Quaternion.identity);
         Destroy(gameObject);
                                                              public class result_z7 : MonoBehaviour
                                                                public Button gild;
     }
```

```
public Button kart;
                                                                         StreamWriter f = new StreamWriter("номер
                                                                 принятого задания.txt", false);
  public GameObject pobeda;
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
  public GameObject belca;
                                                                           f.WriteLine(stroka[k]);
  void Start()
                                                                         f.Close();
     string[] stroka_v =
File.ReadAllLines("враги.txt");
                                                                         string[] stroka2 =
     if (stroka_v[2] == 1.ToString())
                                                                 File.ReadAllLines("манеты.txt");
                                                                         stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
       string[] stroka_z = File.ReadAllLines("номер
                                                                 400).ToString();
принятого задания.txt");
       stroka_z[0] = 7.ToString();
                                                                         StreamWriter f2 = new
       StreamWriter fz = new StreamWriter("номер
                                                                 StreamWriter("манеты.txt", false);
принятого задания.txt", false);
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
       for (int k = 0; k < stroka_z.Length; k++)
                                                                           f2.WriteLine(stroka2[k]);
          fz.WriteLine(stroka_z[k]);
                                                                         f2.Close();
       fz.Close();
                                                                         string[] stroka3 =
     }
                                                                 File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
     else {
       Destroy(belca.gameObject);
                                                                         stroka3[6] = 1.ToString();
                                                                         StreamWriter f3 = new
                                                                 StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
     string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
                                                                           f3.WriteLine(stroka3[k]);
     if( stroka[0] == 7.ToString())
                                                                         f3.Close();
       gild.gameObject.SetActive(true);
                                                                         string[] stroka4 =
                                                                 File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                         stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
  }
                                                                 3).ToString();
  void Update()
                                                                         StreamWriter f4 = new
                                                                 StreamWriter("ранг.txt", false);
     string[] stroka_z = File.ReadAllLines("номер
                                                                         for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
принятого задания.txt");
     string[] stroka_v =
                                                                           f4.WriteLine(stroka4[k]);
File.ReadAllLines("враги.txt");
     if ((stroka_v[2] == 0.ToString())&&(stroka_z[0])
                                                                         f4.Close();
== 7.ToString())
                                                                         StartCoroutine(stop());
     {
       pobeda.gameObject.SetActive(true);
       string[] stroka5 =
File.ReadAllLines("карта.txt");
       if (stroka5[0] == "1")
                                                                   private IEnumerator stop()
          kart.gameObject.SetActive(true);
                                                                      yield return new WaitForSeconds(3f);
                                                                      Time.timeScale = 0f;
       string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
       stroka[0] = 0.ToString();
```

```
Файл result_z8.cs:
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
                                                                    if (FindObjectOfType<Enemy>()!= null)
using UnityEngine.UI;
using System.IO;
                                                                      text_jz.text =
using System;
                                                               (FindObjectOfType<Enemy>().health).ToString();
using static UnityEngine.Rendering.DebugUI.Table;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class result z8: MonoBehaviour
                                                                    string[] vremia = File.ReadAllLines("z8-
  public Text text jz;
                                                               9 время.txt");
  public GameObject licor;
                                                                      DateTime d1 = DateTime.Now;
  public Text text_licor;
                                                                      TimeSpan raznosti = d1 -
                                                               DateTime.Parse(vremia[0]);
  public Button gild;
                                                                    if (raznosti.TotalMinutes > 30)
  public Button kart_pob;
  public Button kart_por;
                                                                      licor.gameObject.SetActive(true);
                                                                      text_licor.gameObject.SetActive(false);
  public GameObject pobeda;
  public GameObject porajenie;
                                                                    else
  public GameObject pauc;
  public Image serdca;
                                                                      licor.gameObject.SetActive(false);
                                                                      text_licor.gameObject.SetActive(true);
  bool par = false;
                                                                      DateTime d2 = DateTime.Now;;
  public Image a;
                                                                      text_licor.text = (TimeSpan.FromMinutes(30) -
  public Image b;
                                                               (d1 -
  void Start()
                                                               DateTime.Parse(vremia[0]))).ToString(@"hh\:mm\:ss")
     string[] stroka_v =
File.ReadAllLines("враги.txt");
    if (stroka_v[0] == 1.ToString())
                                                                    if ((FindObjectOfType<Hp>().hp <= 0) && (par
                                                               == false))
       string[] stroka z = File.ReadAllLines("номер
                                                                      porajenie.gameObject.SetActive(true);
принятого задания.txt");
       stroka_z[0] = 8.ToString();
       StreamWriter fz = new StreamWriter("номер
                                                                      string[] stroka5 =
принятого задания.txt", false);
                                                               File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                      if (stroka5[0] == "1")
       for (int k = 0; k < stroka_z.Length; k++)
         fz.WriteLine(stroka_z[k]);
                                                                         kart_por.gameObject.SetActive(true);
       fz.Close();
     }
    else
                                                                      par = true;
                                                                      StartCoroutine(stop());
       Destroy(pauc.gameObject);
       serdca.gameObject.SetActive(false);
    string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                    string[] stroka_z = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
                                                               принятого задания.txt");
                                                                    string[] stroka_v = File.ReadAllLines("z8-9.txt");
    if (stroka[0] == 8.ToString())
                                                                    if ((int.Parse(stroka_v[0]) > 0) && (stroka_z[0] ==
       gild.gameObject.SetActive(true);
                                                               8.ToString()))
                                                                      pobeda.gameObject.SetActive(true);
  void Update()
```

```
string[] stroka5 =
                                                                        StreamWriter f_lik = new StreamWriter("z8-
File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                9.txt", false);
       if (stroka5[0] == "1")
                                                                        for (int k = 0; k < stroka_lik.Length; k++)
          kart_pob.gameObject.SetActive(true);
                                                                          f lik.WriteLine(stroka lik[k]);
                                                                        f_lik.Close();
       string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
                                                                        StartCoroutine(stop());
       stroka[0] = 0.ToString();
       StreamWriter f = new StreamWriter("номер
                                                                   }
принятого задания.txt", false);
                                                                   private IEnumerator stop()
       for (int k = 0; k < stroka.Length; k++)
                                                                      yield return new WaitForSeconds(3f);
                                                                      Time.timeScale = 0f;
          f.WriteLine(stroka[k]);
       f.Close();
                                                                   public void zanovo()
       string[] stroka2 =
File.ReadAllLines("манеты.txt");
                                                                     par = false;
       stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
                                                                      porajenie.SetActive(false);
500).ToString();
                                                                      FindObjectOfType<Hp>().hp = 2;
                                                                      FindObjectOfType<Enemy>().health = 10;
       StreamWriter f2 = new
                                                                      { a.gameObject.SetActive(true); }
StreamWriter("манеты.txt", false);
                                                                      { b.gameObject.SetActive(true); }
       for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
                                                                      Time.timeScale = 1f;
                                                                      SceneManager.LoadScene(19);
          f2.WriteLine(stroka2[k]);
                                                                   }
       f2.Close();
       string[] stroka3 =
File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
       stroka3[7] = 1.ToString();
                                                                Файл result_z9.cs:
                                                                 using System.Collections;
       StreamWriter f3 = new
                                                                 using System.Collections.Generic;
                                                                 using UnityEngine;
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
                                                                 using UnityEngine.UI;
                                                                 using System.IO;
                                                                 using System;
          f3.WriteLine(stroka3[k]);
                                                                 using static UnityEngine.Rendering.DebugUI.Table;
                                                                 using Unity. Visual Scripting;
       f3.Close();
                                                                 using UnityEngine.SceneManagement;
       string[] stroka4 =
File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                 public class result_z9 : MonoBehaviour
       stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
3).ToString();
                                                                   public Text text jz;
                                                                   public GameObject licor;
       StreamWriter f4 = new
                                                                   public Text text_licor;
StreamWriter("ранг.txt", false);
       for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
                                                                   public Button gild;
                                                                   public Button kart_pob;
          f4.WriteLine(stroka4[k]);
                                                                   public Button kart_por;
       f4.Close();
                                                                   public GameObject pobeda;
                                                                   public GameObject porajenie;
                                                                   public GameObject pauc;
       string[] stroka_lik = File.ReadAllLines("z8-
                                                                   public Image serdca;
9.txt");
       stroka_lik[0]=0.ToString();
```

```
bool par = false;
                                                                        text\_licor.text = (TimeSpan.FromMinutes(45) -
                                                                (d1 -
  public Image a;
  public Image b;
                                                                DateTime.Parse(vremia[1]))).ToString(@"hh\:mm\:ss")
  void Start()
     string[] stroka_v =
                                                                     if ((FindObjectOfType<Hp>().hp <= 0) && (par
File.ReadAllLines("враги.txt");
                                                                == false))
     if (stroka_v[1] == 1.ToString())
                                                                     {
                                                                        porajenie.gameObject.SetActive(true);
       string[] stroka z = File.ReadAllLines("номер
принятого задания.txt");
                                                                        string[] stroka5 =
                                                                File.ReadAllLines("карта.txt");
       stroka z[0] = 9.\text{ToString}();
                                                                       if (stroka5[0] == "1")
       StreamWriter fz = new StreamWriter("номер
принятого задания.txt", false);
       for (int k = 0; k < stroka_z.Length; k++)
                                                                          kart_por.gameObject.SetActive(true);
          fz.WriteLine(stroka_z[k]);
       fz.Close();
                                                                        par = true;
                                                                        StartCoroutine(stop());
     }
     else
                                                                     string[] stroka z = File.ReadAllLines("номер
       Destroy(pauc.gameObject);
                                                                принятого задания.txt");
       serdca.gameObject.SetActive(false);
                                                                     string[] stroka_v = File.ReadAllLines("z8-9.txt");
                                                                     if ((int.Parse(stroka_v[1]) > 0) \&\& (stroka_z[0])
     string[] stroka = File.ReadAllLines("номер
                                                                == 9.ToString())
принятого задания.txt");
     if (stroka[0] == 9.ToString())
                                                                        pobeda.gameObject.SetActive(true);
       gild.gameObject.SetActive(true);
                                                                        string[] stroka5 =
                                                                File.ReadAllLines("карта.txt");
                                                                        if (stroka5[0] == "1")
  void Update()
                                                                          kart pob.gameObject.SetActive(true);
                                                                        string[] stroka = File.ReadAllLines("HOMEP
     if (FindObjectOfType<Enemy>() != null)
                                                                принятого задания.txt");
                                                                        stroka[0] = 0.ToString();
                                                                        StreamWriter f = new StreamWriter("номер
       text_jz.text =
                                                                принятого задания.txt", false);
(FindObjectOfType<Enemy>().health).ToString();
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
                                                                          f.WriteLine(stroka[k]);
     string[] vremia = File.ReadAllLines("z8-
9 время.txt");
                                                                        f.Close();
     DateTime d1 = DateTime.Now:
     TimeSpan raznosti = d1 -
                                                                        string[] stroka2 =
DateTime.Parse(vremia[1]);
                                                                File.ReadAllLines("манеты.txt");
     if (raznosti.TotalMinutes > 45)
                                                                        stroka2[0] = (int.Parse(stroka2[0]) +
                                                                600).ToString();
     {
       licor.gameObject.SetActive(true);
       text_licor.gameObject.SetActive(false);
                                                                        StreamWriter f2 = new
                                                                StreamWriter("манеты.txt", false);
     }
     else
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka2.Length}; k++)
       licor.gameObject.SetActive(false);
                                                                          f2.WriteLine(stroka2[k]);
       text_licor.gameObject.SetActive(true);
       DateTime d2 = DateTime.Now;;
                                                                        f2.Close();
```

```
string[] stroka3 =
File.ReadAllLines("выполнение зд.txt");
                                                                 Файл sbor_predmeta.cs:
       stroka3[8] = 1.ToString();
                                                                 using System;
                                                                 using System.Collections;
       StreamWriter f3 = new
                                                                 using System.Collections.Generic;
StreamWriter("выполнение зд.txt", false);
                                                                 using System.IO;
       for (int k = 0; k < \text{stroka3.Length}; k++)
                                                                 using UnityEditor;
                                                                 using UnityEngine;
          f3.WriteLine(stroka3[k]);
                                                                 public class sbor_predmeta : MonoBehaviour
       f3.Close();
                                                                   private void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
       string[] stroka4 =
File.ReadAllLines("ранг.txt");
                                                                      if (other.CompareTag("Player"))
       stroka4[0] = (int.Parse(stroka4[0]) +
4).ToString();//
                                                                        string[] stroka = File.ReadAllLines("z8-9.txt");
       StreamWriter f4 = new
StreamWriter("ранг.txt", false);
                                                                        string objectName = gameObject.name;
       for (int k = 0; k < \text{stroka4.Length}; k++)
                                                                        if (objectName == "Ликорис") { stroka[0] =
                                                                 (int.Parse(stroka[0])+1).ToString(); }
          f4.WriteLine(stroka4[k]);
                                                                        else if (objectName == "Огненный кристалл")
                                                                 { stroka[1] = (int.Parse(stroka[1]) + 1).ToString(); }
       f4.Close();
       string[] stroka_lik = File.ReadAllLines("z8-
                                                                        StreamWriter f = new StreamWriter("z8-9.txt",
9.txt");
                                                                 false);
       stroka_lik[1] = 0.ToString();
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka.Length}; k++)
       StreamWriter f lik = new StreamWriter("z8-
9.txt", false);
                                                                           f.WriteLine(stroka[k]);
       for (int k = 0; k < \text{stroka lik.Length}; k++)
                                                                        f.Close();
          f_lik.WriteLine(stroka_lik[k]);
                                                                        string[] stroka1 = File.ReadAllLines("z8-
                                                                9 время.txt");
                                                                        DateTime d = DateTime.Now;
       f_lik.Close();
       StartCoroutine(stop());
                                                                        if (objectName == "Ликорис") { stroka1[0]
                                                                 =d.ToString(); }
                                                                        else if (objectName == "Огненный кристалл")
  private IEnumerator stop()
                                                                 { stroka1[1] = d.ToString(); }
     yield return new WaitForSeconds(3f);
                                                                        StreamWriter f1 = new StreamWriter("z8-
     Time.timeScale = 0f;
                                                                 9 время.txt", false);
                                                                        for (int k = 0; k < \text{stroka1.Length}; k++)
  public void zanovo()
                                                                           f1.WriteLine(stroka1[k]);
     par = false;
                                                                        f1.Close();
     porajenie.SetActive(false);
     FindObjectOfType<Hp>().hp = 2;
                                                                        gameObject.SetActive(false);
     FindObjectOfType<Enemy>().health = 15;
     { a.gameObject.SetActive(true); }
                                                                   }
     { b.gameObject.SetActive(true); }
     Time.timeScale = 1f;
     SceneManager.LoadScene(20);
```

}