

Unity 2021.3.25f1

Добрый день!

В тестовом задании применил Entry Point, а именно GameBootstrapper.cs, который находится на Initial сцене, он регистрирует сервисы в DI контейнере и по окончании грузит сцену с игрой.

DI контейнер для сервисов написал сам – это скрипт AllServices.cs, и он регистрирует сущность по интерфейсу.

InputService реализован таким образом, что если мы запускаем игру с компьютера – мы можем пользоваться как UI для мобильных устройств, так и ввод с клавиатуры, а при игре на мобильном телефоне – ввод с клавиатуры регистрироваться не будет.

Для Bullet написал небольшой пул объектов и обе пушки переиспользуют одни и те же префабы.

Если возникнут вопросы буду рад дать на них ответы)

Александр Лабушев

Telegram: <https://t.me/Labu1ay>