*Архитектура игры.*

*Разновидности классов*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер | Название | Пояснение |
| 1. | Tile | Плитки, из которых собирается уровень |
| 2. | Enemies | Враги, наносят урон и отталкивают игрока в сторону |
| 3. | Hero | Игрок |
| 4. | Camera | Камера, перемещает уровень относительно игрока |
| 5. | Hud | Отображение информации об игроке и его состоянии |
| 7. | Items | Вещи, которые может подобрать игрок |

*Разновидности Tile*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер | Название | Пояснение |
| 1. | Air | Воздух (стандартная скорость) |
| 2. | Ground | Пол и стены |
| 3. | CoinBox | Ящик с монетой |
| 4. | Water | Вода (скорость снижена) |
| 5. | Ladder | Лестница |
| 6. | Spike | Шипы (наносят урон) |

*Разновидности Enemies*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер | Название | Пояснение |
| 1. | Fish | Рыба (обитает в воде) |
| 2. | Snail | Улитка (обитает на земле) |