**RoboShooter**

**Технический дизайн-документ**

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Структура проекта 3](#_Toc491511265)

ПРИМЕЧАНИЕ: Документ не написан нормально и полностью, т.к. разработка ведется более экспериментально, чем нацеленно.

# Структура проекта

* Prefabs
  + Player – все вариации Колобка
  + Enemies – все враги и пули
  + Dangers – все опасности
  + Environment – земля, стены, платформы и т.д.
* External – содержит все сторонние пакеты, использующиеся в проекте
* Scripts (папки):
  + CharacterControl
  + Enemies
  + Managers
    - LevelManager
    - GameManager
    - InputManager
    - AudioManager
* Animations – здесь абсолютно для каждого персонажа создается отдельная папка, в которую помещаются, как аниматор, так и все анимации.
* Textures
  + Characters
  + Environment
* Materials