Материалы используемые в создании прототипа игры Tower defence

За основу был взят прототип преподавателя и доработан в соответствии с ТЗ и доп. заданием

Визуальные эффекты:

1. https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/2d-flat-explosion-66932#description

Визуальные модели:

1. https://drive.google.com/drive/folders/1F1zjUj7jogZ24hij6wMcElioQCg233pL?usp=sharing -
   1. https://foozlecc.itch.io/spire-tower-pack-3
   2. https://foozlecc.itch.io/spire-enemy-pack-1
   3. https://foozlecc.itch.io/spire-tileset-1

Звуковые эффекты:

1. https://zvukogram.com/zvuk/72931/
2. https://zvukogram.com/zvuk/43854/

Фон меню - https://avatars.mds.yandex.net/i?id=0972c4b08c0e577d9919020b0988e343\_l-9221937-images-thumbs&n=13

Чек-лист выполненных заданий:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1i\_Pt-ROzTLpeklWtx2RHlYwiG\_oXyciV/edit?usp=sharing&ouid=103061763200596727382&rtpof=true&sd=true

Основные классы в которых есть изменения а также новые классы

1. DayNightController - код смены дня/ночи
2. Unit system - логика юнитов
3. Projectile system - логика пуль
4. Tower system - логика башен
5. Barrack - логика казармы, которая каждые 15 секунд создают нового лучника.
6. Archer - логика поведения лучника, который ищет ближайшего врага, двигается к нему и стреляет во врага из лука.
7. Arrow- логика поведения стрелы в игре, обеспечивая её движение в сторону цели, проверку попадания и нанесение урона врагу. Если цель исчезает до попадания, стрела уничтожается, предотвращая её продолжение движения в неправильном направлении.
8. Enemy - логика, которая управляет здоровьем врага и его уничтожением.
9. WaveUIManager -логика отображения информации о волнах в UI. Она обновляет текст на экране, показывая текущий прогресс в волнах.