Материалы используемые в создании прототипа игры Tower defence

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

Визуальные модели:

1. https://skullreaper.itch.io/simple-tower-defense-assets?download
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. WaveUIManager -логика отображения информации о волнах в UI. Она обновляет текст на экране, показывая текущий прогресс в волнах.
3. Archer - логика лучника
4. ProjectilePool - создаем пул пуль
5. ArcherPool - создаем пул лучников
6. ArcherProjectile - логика пуль лучников

В некоторых классах добавил проверку на null, на всякий случай