Документация по коду

Antivirus Man

# Прокачки

Прокачки со стороны кода - это классы, которые привязываются к классу LevelUP и определяют действия при их получении.

В методе Start прокачка добавляет себя в список Items класса LevelUP на позицию, определяемую полем ID, если там ничего нет (null). При этом, если длина Items меньше ID, то прокачка заполнит всё пустое пространство null. После этого, прокачка добавляет в словарь UpgradeButton.UpgradeActions свой метод OnTake под ключом ID. Если ключ ID уже есть в словаре, OnTake прибавится к нему, а не заменит, что позволяет нам создавать несколько действий прокачкам, не дублируя код. В следующем кадре, прокачка привязывает к синергиям себя и синергиста действие синергии.

В методе OnTake прокачка активирует свои синергии и, если игрок не читерит, увеличивает счётчик раз поднятия в игровую базу данных (Просто прогрессия игрока, эти данные не используются ничем кроме счётчика в главном меню). Метод OnTake можно переопределить, что и используется для создания эффектов при подборе.

Спрайт Sprite – используется для создания иконок прокачки, а также, как имя сохранения счётчика.

Число ID – Как понятно, это место прокачки в массиве Items и ключ для её OnTake.

Свойство Bool IsTaken – Это то, подобрана ли прокачка.

Вот классы прокачки, о которых будет полезно знать:

## Additional Attack Upgrade

При подборе добавляет атаку из поля abstractAttack в дополнительные атаки игрока

## attack changer

При подборе заменяет атаку игрока на атаку из поля attack

## Turret Like Upgrade

Прокачка реализует интерфейс IDraggable, необходимый для того, чтобы её можно было перетаскивать, имея прокачку Turret Haul. Turret Haul при подборе всегда, независимо от прописанных синергий добавит турелеподобным прокачкам компонент DRAG. При подборе, прокачка включит все компоненты типов Behavior, Renderer и Rigidbody2D, что нужно, если мы хотим сделать объект скрытым без прокачки.

## Upgrade Spawn Module

Прокачка реализует интерфейс ISpawnerModule, адаптируя CanExecute (ID, spawnerID, waveCount) под IsTaken, а Spawn (ID, spawnpoint) оставляет для переопределения наследниками. В Awake добавляет себя в спавнер spawner, как спавн модуль.

У класса уже есть наследники:

MathyrSpawnModule с шансом 50/50 спавнит вирусов из своего списка с тем же ID, который обязательно должен соответствовать списку спавнера

EliteEnemyModule с шансом 1/EliteSpawnChance спавнит вместо врага enemyID Enemy.

## Enabler Upgrade

Просто включает, или выключает объект в поле при подбирании. Потенциала для использования очень много!

## Number Of Objects Is Damage

Класс пока что используется только одной прокачкой, но может и несколькими. Каждые 2 секунды, или при стрельбе игрока он считает сколько объектов с тегами есть на сцене, результат по каждому тегу он умножает на число и добавляет в множители урона игроку.

# Атака игрока

Игрок может атаковать при помощи союза компонентов PlayerAttack и любого AbstractAttack.