**Классы:**

***Logic.cs***

Один из самых главных классов. Является вершиной взаимодействия между классами более низкого уровня. Описывает некоторые основные функции движка.

***EmptyCells.cs***

Класс обслуживания и управления ячейками (объектами класса BaseCell). Здесь находятся методы связанные с ячейками; массив Grid, который содержит объекты клеток, которые в свою очередь, образуют карту, на которой идет игра; переменные, хранящие данные о ячейках.

***BaseCell.cs***

**Класс ячейки.**

Объект этого класса выступает визуально в роли фоновых клеток, на которых будут располагаться всякие клетки типа нейронов и мышц. И логически (не визуально) содержит другие объекты, например, нейрон или бактерию.

***Setting.cs***

**Класс настроек.**

Нужен для обращения к значениям настроек во время игры. Например, ScrollMoveSpeed – скорость перемещения камеры во время игры. Переменная прибавляется к/отнимается от переменным/ых смещения камеры (offset’ы в классе ScrollPosition).