# Main

SetupManager – Скрипт, который сетапит все осталльные скрипты. Единственный содержит метод Awake и Start (В блоке Main).

UpdateManager – Единственный скрипт с Update’ом. Все остальное Update’ится через него

GameManager – Скрипт отвечающий, за состояние игры. Game, Pause, Restart или GameOver. Так же отвечает за Exit.

ScoreManager – Отвечает за счет.

UIManager – Хранит в себе все UI элементы и манипулирует ими.

InputManager – Отвечает за управление. Преобразует коллбеки Unity.InputSystem в евенты, к которым подписываются нужные скрипты.

# Asteroids

Asteroid – Астероид. Есть способность двигаться, раздваиваться и разрушаться.Так же может повредить корабль.

AsteroidFactory – Создает астероиды. Задает им точку спавна, а так же направление движения.

AsteroidManager – Манипулирует AsteroidFacory и подсчитывает созданные астероиды.

# Bullet

Bullet – Пуля. При попадании в объект активирует метод Hit интерфейся IShootable.

IShootable – Интерфейс объектов по которым можно «попасть». Содержит метод Hit и свойство Score.

# Factory

Factory – Абстрактная фабрика. Содержит в себе SpawnSpace и абстрактный метод Create.

SpawnSpace – Скрипт, который дает рандомную точку из области, в которой может заспавниться объект.

# Ship

ShipController – Содержит в себе все остальные ShipController’ы. Отвечает за их Update, Setup и Reset. Так же отвечает за «Смерть» корабля.

ShipFireController – Создает объект Bullet и стреляет им.

ShipLifeController – Хранит в себе количество жизней. Отвечает за временную неуязвимость коробля после столкновения.

ShipMoveController – Отвечает за передвижение коробля. Использует Rigidbody2D

ShipSpriteController – Отвечает за манипуляции со спрайтом коробля. Состояния «Жизнь», «Смерть» и «Неуязвимость».