ДОКУМЕНТАЦИЯ

Battle City

MainScene

Объекты (и скрипты):

**CameraContainer.**Для того что бы было удобно трясти(через локальную позицию) камеру, она помещена в контейнер.

**GameController.** Предназначен для управления запуском и завершением игры.

**EffectsController.** Управляет общими звуками и частицами (например взрыв). А так же управляет тряской камеры. В нем находятся частицы и звуки для каждого эффекта. Благодаря этому для каждого взрыва не нужно создавать отдельный эффект. С легкостью можно переиспользовать те, что здесь. Для удобства имеет статическую переменную, позволяющую достать скрипт из любого другого. В основном потому что его вызывают снаряды, которые создаются из префабов.

**Canvas** *(Canvas Controller).* Открывает/закрывает панели интерфейса.

**Grid.** Тайлы фона и неуничтожаемых стен.

**Grid2x.** Тайлы неуничтожаемых блоков. Размер в 2 раза меньше стандартного.

**Grid4x** *(TileDestroyController).* Тайлы уничтожаемых блоков. Размер в 4 раза меньше стандартного. При взрыве снаряда получает точки колизии и скрывает соответствующие тайлы. Для удобства имеет статическую переменную, позволяющую достать скрипт из любого другого. В основном потому что его вызывают снаряды, которые создаются из префабов.

**EnemySpawner.** Отвечает за спавн врагов и считает сколько их уничтожено.

Параметры:

*PlayerBase.* База игрока, к которой должен стремиться противник. Передается противнику при его создании.

…

*OnWin.* Ивент который вызывается, при уничтожении всех врагов (diedEnemyCount >= maxEnemyCount).

**PlayerPanzer.**

Скрипты:

*PlayerPanzer.* Отвечает за инпут и перемещение игрока.

*ShotController.* Универсальный скрипт для всех игроков, отвчающий за создание снаряда. Выстрел вызывается из скриптов PlayerPanzer.

*Health.* Контролирует здоровье. Вызывает смерть)

**PlayerBase.** База игрока. Имеет скрипт со здоровьем. Так же как и игрок имеет ивент завершающий игру при смерти.

Prefabs

**EnemyPanzer.**

Скрипты:

*EnemyPanzer.* Отвечает за инпут и перемещение противника.

*ShotController.* Универсальный скрипт для всех игроков, отвчающий за создание снаряда. Выстрел вызывается из скрипта EnemyPanzer.

*Health.* Контролирует здоровье. Вызывает смерть.

**EnemyBullet, PlayerBullet** *(Bullet).* Следит за тем в кого попадает, вызывает соответствующие функции.