

# Как работает.

Начнем с переменных скриптов которые находятся в **Main Camera**.

## <Resources Castle>:

- Coins - Отвечает за количество монет находящихся у Вас.
- Experience - Отвечает за количество опыта находящего у Вас.
- Level Castle - Отвечает за текущий уровень вашего замка.
- Wave - Отвечает за волну противников на данный момент.
- Cl 1, Cl 2, Cl 3, - Отвечает за части замка.
- Coins Text - Отвечает за отображения количества монет (UI текст.)
- Experience Text, Level Castle Text, Wave Text - Думаю что объяснять не стоит.

## <Enemy Spawn>:

- Enemy – Массив отвечающий за спавн врагов. (Загляните в сам скрипт)
- Spawn Point – Точка спавна противников.
- Timer Min, Timer Max – Случайное количество времени на спавн противников.

## <Pause>:

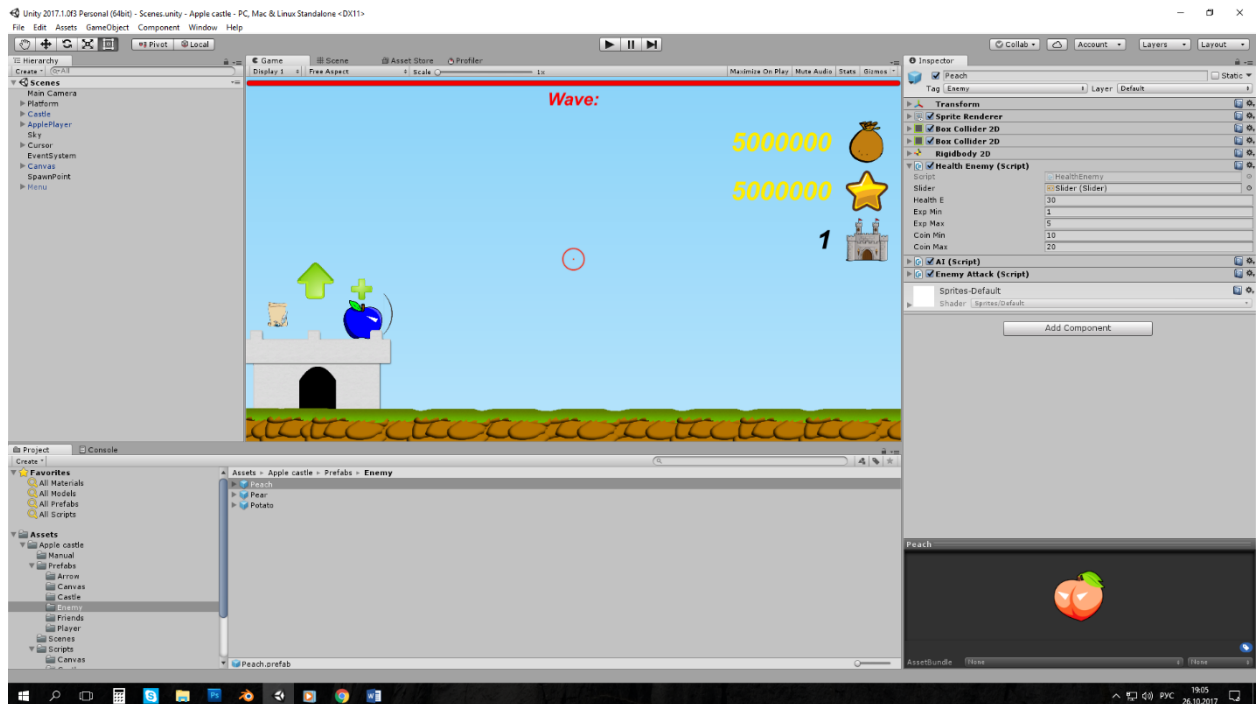
- Menu – Префаб отвечающий за отображение паузы. (UI)

Теперь переменные которые находятся в **Castle**.

## <Castle Health>:

- Sliders – Слайдер отвечающий за количество здоровья. (UI)
- Health Castle – Количество здоровья.
- You Lose – Префаб отвечающий за отображение UI элемента если Health Castle < 0.

Всего присутствует 5 волн, редактирование которых проходит в скрипте [Enemy Spawn](#). С каждой волной появляется новый враг, и время на его появление уменьшается. Так же монеты и опыт накапливается при условии что тот или иной враг убит. И редактируется это в скрипте [Health Enemy](#).



## Enemy

В скрипте [Health Enemy](#) находятся переменные Slider - который отвечает за отображение здоровья врага (UI), Health E который отвечает за количество здоровья врага, а также переменные Exp Min, Exp Max, Coin Min, Coin Max - которые отвечают за количество получаемых денег и опыта за убийство врага.

В скрипте [AI](#) находятся переменные Speed и Obj Point. Speed – скорость врага. Obj Point – куда движется враг.

В скрипте [Enemy Attack](#) находятся переменные Dammage Castle и Time Left. Dammage Castle – урон наносимый врагом. Time Left – на сколько быстро наносится урон.

# Friends (Army)

## <BowAI>

- Arrow – префаб стрелы.
- Spawn Arrow – позиция спавна стрелы.

## <LookAtAI>

- Автоматически выбирает цель.

Армию можно покупать <BuyArmy> и улучшать <ArmyLvlUp> (in [Folder Scripts/Canvas](#)). Покупка армии стоит 500 монет, а улучшение 300 опыта и 600 монет.

# Player

Все скрипты находятся в папке Scripts/Weapon.