

IdleActionFarm short manual

Рыбин Роман

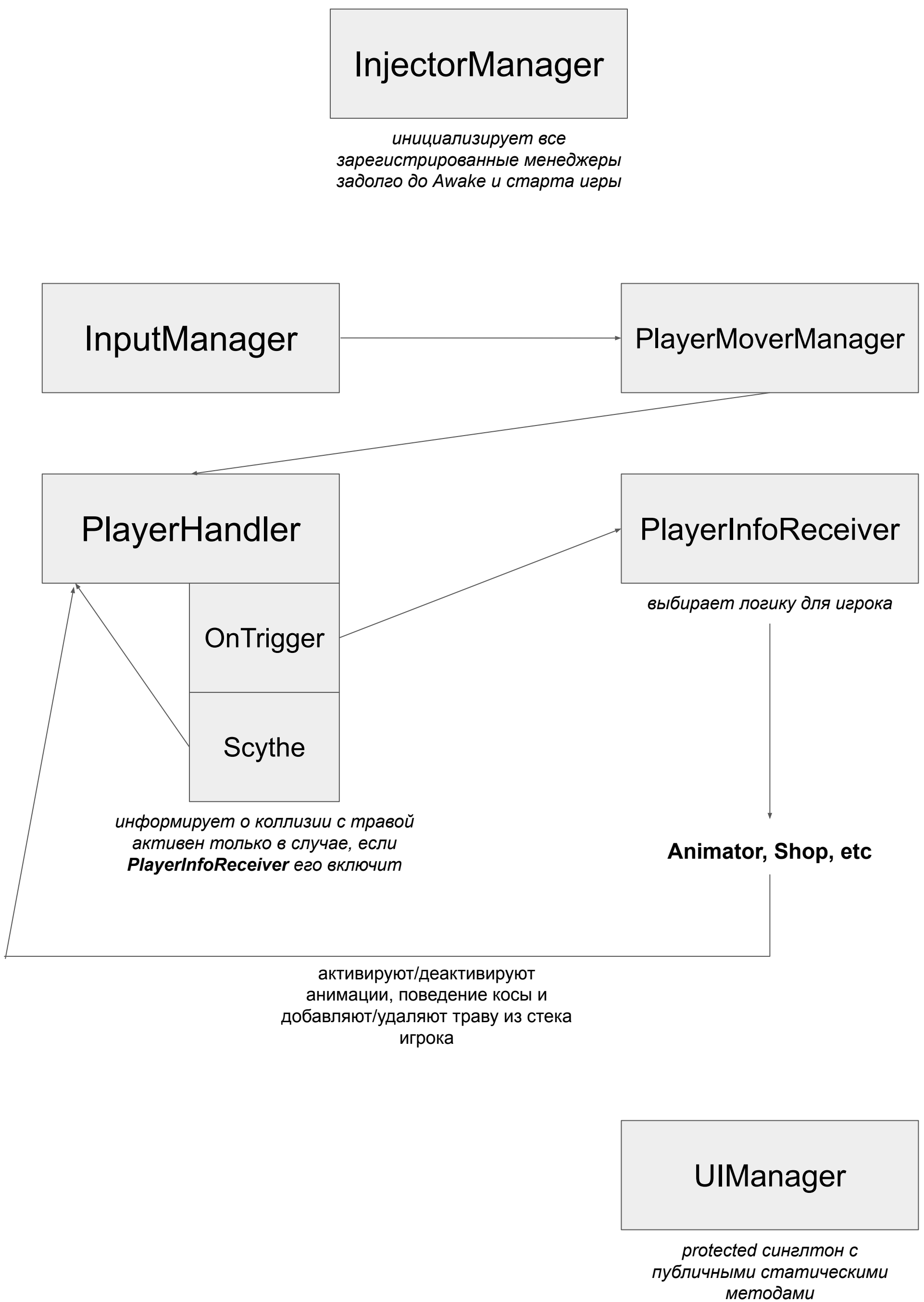
ScriptableObjects

Настройки скорости, а также характеристик игрока настраиваются через Scriptables в папке ScriptableObjects

Moving - настройка скорости и границ поля

Stats - настройка макс. кол-ва сена на пользователя, стоимости 1 блока и скорости роста нового сена

Архитектура/зависимости



Масштабируемость и опасности

Всилу ограниченного размера проекта, все написано на уровне реализации. Но так как инкапсуляция сохранена на логическом уровне, а все модули разделены, масштабируемость возможна при небольшом рефакторинге.

Ошибки могут появиться при добавлении новых механик, т.к. `PlayerInfoReceiver` ориентирован под
Передвижение/Забор/Продажу

Анимации неидеальны, но логика аниматора проста, так что изменить их несложно

Информация

Папка с АРК, презентацией и ТЗ: по [ссылке](#)
gitHub: по [ссылке](#)

Время выполнения работы (с поиском, созданием, импортом, настройкой сторонних ассетов, настройкой композиции сцены, и тд): 8-11 часов