IdleActionFarm short manual

Рыбин Роман

ScriptableObjects

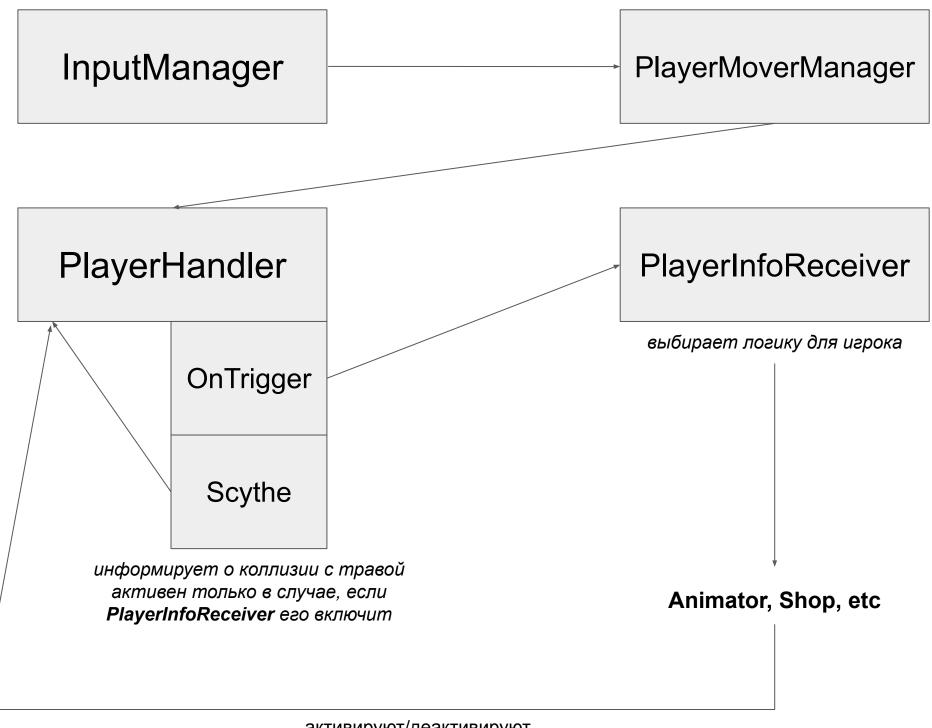
Настройки скорости, а также характеристик игрока настраиваются через Scriptables в папке ScriptableObjects

Moving - настройка скорости и границ поля Stats - настройка макс. кол-ва сена на пользователе, стоимости 1 блока и скорости роста нового сена

Архитектура/зависимости

InjectorManager

инициализирует все зарегистрированные менеджеры задолго до Awake и старта игры



активируют/деактивируют анимации, поведение косы и добавляют/удаляют траву из стека игрока

UIManager

protected синглтон с публичными статическими методами

Масштабируемость и опасности

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

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

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

Информация

Папка с APK, презентацией и Т3: по <u>ссылке</u> gitHub: по <u>ссылке</u>

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