

Структура.

1. Использован компонентно-ориентированный подход.
 2. Недомvc/mvp.
 3. Использован UniRx для подписки на некоторые события.
 4. Отдельный класс таки для сохранения/загрузки данных (хранит состояние о левеле) (бинарная сериализация).
 5. Использованы пулы для бластеров/врагов.
 6. Использован в основном [SerializationField] для установки компонентов в инспекторе.
- (изучить быстро какой-нибудь DI фреймворк для юнити не удалось))

Геймплей.

1. Для достижения отметки "уровень пройден", необходимо продержаться определенное время (рандомом задается первый раз).

2. Введены сущности вражеских кораблей для убийства которых необходимо 2 удара.

Но если вражеских корабль сталкивается с игроком, то уничтожается сразу независимо от здоровья.

3. Рандомизация сущностей используемых на каждом уровне. (всего 5 видов астероидов + 2 вида вражеских кораблей)

4. Карты нет (я не придумала, какую картинку можно было бы использовать для спейса), но есть кнопки с картинками,

которые меняют свое состояние с (открыт/закрыт/пройден).

5. Кнопка выход не предусмотрена.