class Main\_Menu\_Script : MonoBehaviour – используется для осуществления функций главного меню.

- public void open\_game\_scene() – открывает игровую сцену.

- public void close\_app() – закрывает приложение(не работает в редакторе).

public class Gameplay\_manager : MonoBehaviour – используется для обработки игровой логики находящейся вне акторов на сцене, так же выполняет функции работы с пользовательским интерфейсом.

- private GameObject ButtonGroup; - контейнер кнопок пользовательского интерфейса.

- private Camera MainCamera; - ссылка на основную камеру.

- private Asteroid AsteroidPrefab; - префаб астероида.

- private Alien\_Ship AlienPrefab; - преваб корабля пришельцев.

- private GameObject Ship; - ссылка на корабль игрока.

- private Text Score; - текстовое поле для вывода игрового счета.

- private int i\_Score; - числовое значение игрового счета, может использоваться для записи счета в память.

- public bool Playable; - флаг допускающий к игре, по умолчанию имеет значение true.

- private float Edge; - расстояние от центра экрана до угла в юнитах.

- private IEnumerator Spawn() – функция спавна игровых объектов: астероидов и кораблей пришельцев.

- public void Lose() – обработка поражения игрока.

- public void Reset() – запуск повторной игры.

- public void Exit() – переход в главное меню.

- public void AddScore(int GainedScore) – увеличение игрового счета.

- private void ClearScore() – сброс игрового счета.

public class Ship\_controller : MonoBehaviour – класс играбельного корабля, содержит логику игрока.

- private GameObject Fire\_point; - точка для спавна атакующий проджектайлов.

- private Projectile Projectile; - перфаб проджектайла.

- private Gameplay\_manager Manager; - ссылка на менеджер.

- private AudioClip ShootSound; - звуковой клип выстрела.

- private bool Input\_Locked; - флаг запрета инпута, по умолчанию имеет значение false.

- private SpriteRenderer m\_Renderer; - ссылка на рендер компоненту.

- private AudioSource m\_Source; - ссылка на источник звука.

- private bool CanCheck; - флаг разрешения проверки на видимость.

- private void Shoot() – обработка выстрела.

- private void Lose() – функция поражения.

- public void ResetGame() – возврат состояния игрока к исходному.

- private IEnumerator DelayToCheck() – задержка перед проверкой на видимость, используется для того что бы предотвратить случайный проигрыш на первых кадрах.

public class Projectile : MonoBehaviour – класс атакующего снаряда игрока.

public class Asteroid : MonoBehaviour – класс астероида.

- private int size; - значение размера в условных единицах.

- private Vector3 Translation\_Direction; - направление движения.

- private GameObject Sprite\_Container; - объект хранящий компоненту рендера.

- public Gameplay\_manager manager; - ссылка на менеджер.

- public void Break() – функция обработки попадания проджектайлом по астероиду.

- private void ReSize() – функция задающая скейл в зависимости от резмера астероида.

- public void Set\_Move\_Direction(Vector3 Direction) – сеттер направления движения.

public class Alien\_Ship : MonoBehaviour – класс корабля пришельцев.

- public Gameplay\_manager manager; - ссылка на менеджер.

- public Ship\_controller player; - ссылка на игрока.

- public void Hitted() – обработка попадания проджектайлом по кораблю пришельцев.