

Краткое описание C# классов, используемых в игре:

- **Персонаж**

- **Character** – характеристики персонажа;
- **CharacterAnimation** – управление анимацией персонажа;
- **OverlaySkin** - система наложения заданных частей одного скина поверх другого;
- **Backlight** – подсветка персонажа;
- **MouseTargeting** - система наведения атаки на вражеского персонажа;
- Локальный интерфейс
 - **CharacterCanvas** – отвечает за включение/отключение локального интерфейса;
 - **AttackText** – сопоставляет реальный и отображаемый урон персонажа;
 - **HealthText** – сопоставляет реальное и отображаемое количество здоровья;
 - **HealthSlider** – отображает здоровье в виде полосы перед персонажем;

- **Боевая система**

- **MoveQueue** - система ходов по очереди. Сообщает классу `ForegroundAction` кто кого будет атаковать;
- **ForegroundAction** - система, отвечающая за выдвижение заданных персонажей на передний план, их анимацию атаки, возвращение на исходную позицию;

- **Интерфейс**

- **Control** – управление кнопками;
- **Message** – сообщение о победе/поражении;

Вспомогательные классы:

- **Exit** – выход из игры на клавишу `Escape`,
- **MyLibrary** – библиотека с полезными статическими функциями.