

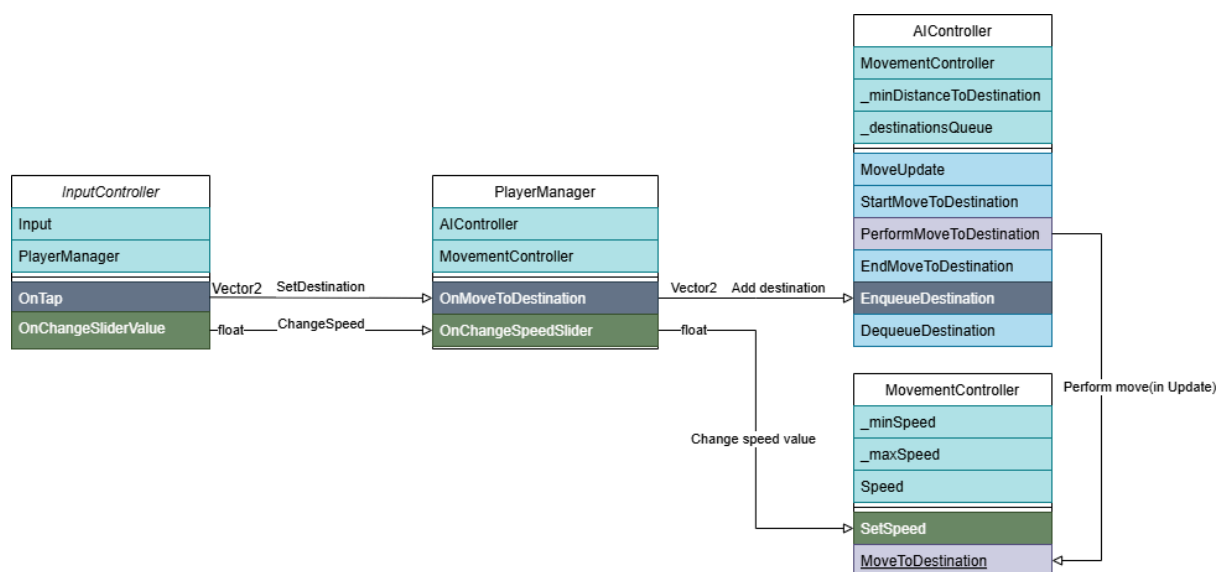
Документація до проекту TestTask

Загальна ідея

Проект реалізує систему управління персонажем за допомогою нової Input System з підтримкою touch.

Мета — показати чисту архітектуру, модульність і масштабованість.

Діаграма структури класів



Прийняті рішення:

- Використано **Unity Input System** (новий) для підтримки різних типів інпутів та комфортної його настройки.
- Вхідні дії (інпут) обробляються у `InputController`, що делегує команди іншим компонентам (`PlayerManager`) через `UnityEvent` для зручного керування подіями.
- `PlayerManager` — делегує компонентами Гравця (круга) `AIController` та `MoveController`.
- `AIController` керує точками прибуття:
 - `StartMoveToDestination` - починає рух до точки прибуття. Отримує точку прибуття та кешує його.
 - `PerformMoveToDestination` - перевіряє дистанцію до точки прибуття та виконує метод `MovementController.MoveToDestination`.

- `EndMoveToDestination` - зупиняє рух.
 - `MoveUpdate` - керує методами вище.
 - `EnqueueDestination` - додає у чергу точку прибуття.
 - `DequeueDestination` - повертає із черги точку прибуття і видаляє її.
 - Вся логіка руху виконується у звичайному `Update` так як ніякої роботи із фізикою немає.
 - `MovementController` керує логікою руху Гравця за допомогою Unity методу `MoveTowards`.
 - Також було додано частинки при додаванні нової точки прибуття, для інформування гравця.
 - Додано рахунок кліків для створення ефекту досягнень.
 - Також додано лінію шляху для розуміння руху круга.
-

Яремчук В. М.