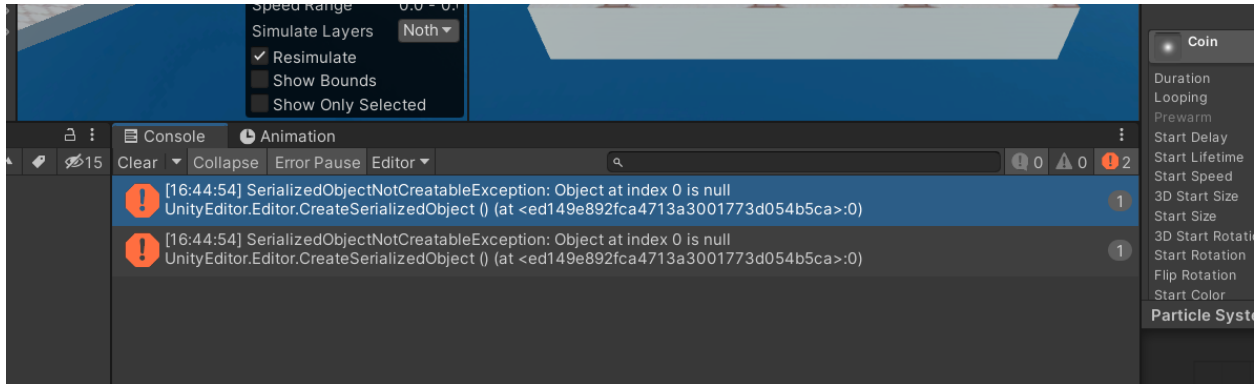


Проект:

- 1) Управление не играбельное, бежать прямо практически невозможно, выбран неудачный путь реализации передвижения.
- 2) После каждого выхода из игры ошибки сыпятся



- 3) Очень слабые эффекты
- 4) Визуал не проработан
- 5) Камера сделана дочерней к игроку, выглядело бы лучше с перемещением за игроком при помощи скрипта.
- 6) Экономнее крутить монеты аниматором, а не скриптом

Код:

1. Большинство компонентов названы со словом Manager. Компоненты всегда называются так, чтобы имя отражало то, что компонент делает. Такие слова как Manager, Controller являются слишком абстрактными и не дают понимания того, что делает этот компонент. Это касается не только компонентов с этим словом, а также всех компонентов. Большинство названий не отражают того, что делает этот компонент.
2. В PlayerMovement вы использовали для CharacterController RequireComponent, но не использовали для Animator.
3. `private string _speed = "Speed";`  
Это хороший прием, только используется не поле, а константа. Также это не скорость, это параметр для аниматора, значит поле называлось бы `_animatorSpeedParameter` или же просто `_speedParameter`, если бы функционал отвечающий за анимации вынесли из движения, ведь движение должно только двигать, но никак не заниматься анимацией. Для анимации лучше выделить отдельный компонент.
4. Если монета столкнется с любым другим объектом кроме игрока, то произойдет сбор, тут помог бы TryGetComponent
5. Публичные поля это плохо, они делают возможным изменение значения из вне, что является опасным, ведь могут передать некорректное значение.
6. У вас очень многое повязано на статике и это не очень хорошо. Через GameManager любой может объявить о финише, даже монета. Любой может добавить монет.
  - 6.1. В основном в вашем решении это играет роль для сбора монет, хотелось бы дать вам пример того, как лучше передать монету и отобразить её.

- 1) монета не должна сама себя собирать, игрок наткнулся на монету - добавляет её в свой кошелек
- 2) Монета попала в кошелек и пробудила событие об изменении количества монет в кошельке
- 3) Отображалка монет, которая была подписана на кошелек получила с событием данные и отобразила текущее количество монет. Таким образом мы сняли эту роль с GameManager'a и сделали архитектуру лучше.

Общие рекомендации:

- 1) Быть внимательнее при именовании компонентов и полей, стараться отражать в имени суть того, что делает этот компонент или хранит это поле

Для оттачивания есть такая игра - <https://cleancodegame.github.io/>

- 2) Изучить TryGetComponent
- 3) Прочитать про SOLID