**Классы, используемые в MergeBox**

**ButtonsUI.** Кнопки рестарта, отключения музыки, запуска персонажа вперёд, перемещения в панели между кузницей и магазином.

**DragObjects.** Отвечает за перетаскиваемые объекты, а также за их слияние, если они совпадают по типу и по рангу.

**EnemyBehaviour.** Вешается на врагов. Отвечает за обнаружение коллизии с героем и начало схватки. Так же здесь объявляется награда за убитого врага.

**Fighting.** Вешается на героя и на врагов. Отправляет в *EnemyBehaviour* объект, с которым в данный момент идёт схватка. Вызывает метод атаки из Health. Определяет очерёдность атак и исход боя.

**ForgeScript.** Содержит метод создания нового предмета. При старте выдаёт игроку три случайных предмета.

**Health.** Вешаетсяна героя и на врагов. Определяет очки здоровья. Выводит на экран шкалу здоровья. В общем, содержит все методы, связанные с очками здоровья у всех персонажей (Атака, получение урона, смерть, покупка очков здоровья и бонусы здоровья от предметов)

**HelmetScript.** Вешается на префаб шлема. Добавляет очки защиты в зависимости от ранга шлема.

**MasterItems.** Вешается на все предметы. Позволяет задать их ранг, а также хранит массивы с иерархией этих предметов.

**ParallaxController.** Реализует эффект параллакс при движении героя.

**ShopScript.** Отображает количество денег героя, а также бонусы, купленные за эти деньги. Реализует покупку бонусов в магазине. Метод получения денег вызывается из *Health* при смерти врага.

**StarScript.** Вешается на префаб звезды. Добавляет бонусы в зависимости от ранга звезды.

**StartScene.** Анимации и кнопки UI в стартовой сцене.

**SwordScript.** Вешается на префаб меча. Добавляет очки урона в зависимости от ранга меча.