**ShipPointAtMouse**

**Описание:**

Этот класс поворачивает корабль игрока, так чтобы он смотрел на указатель мышки.

**Пользовательский гайд:**



Прикрепляем скрипт к родителю изображения корабля игрока (в иерархии). Ставим поворот у родителя -90 по оси x, и 90 по оси x на gameobject с изображением корабля игрока. Это уже реализовано в префабе playerShip.