**/Scripts/Events/**

*Нужно подумать, статика в одном файле или обычные события в объектах.*

Статические классы для событий:

using System;  
public static class PlayerEventBus  
{  
 public static Action onTest;  
 public static Func<int> onGetCoin;  
 public static Func<int, string> onMove;  
}

Правильная подписка и отписка должна быть в **OnEnable() и OnDisable().**

private void OnEnable()  
{  
 PlayerEventBus.*onTest* += Test;  
}  
  
private void OnDisable()  
**{** PlayerEventBus.*onTest* -= Test;  
**}**

private void Test()  
**{** Console.*WriteLine*("Test”);  
**}**

Запуск события через вопросительный знак, так как может не быть подписчиков. Invoke() запускает все события на которые подписан.

public class EventsTest  
**{** private void Start()  
 {  
 EventBus.*onTest*?.Invoke();  
 }  
**}**

**/Scripts/UI/UIController**

Будет отвечать за открытие окошек. Думаю здесь будет что-то вроде: /Scripts/UI/Setting

/Scripts/UI/FPS

/Scripts/UI/Bars (HP, MP)