Архітектура проекту “Space Attack”

Калашніков Богдан ПЗС-1

[kalashnikovbv@gmail.com](mailto:kalashnikovbv@gmail.com)

Проект створюється за допомогою популярного ігрового рушія Unity3D з використанням мови програмування C#.

Основні сцени (рівні) проекту:

1. Main Menu – головне меню гри разом з різними підменю налаштувань та вибору рівня.
2. Space Level – один із рівнів гри. Містить елементи управління грою

Основні компоненти:

1. Game Controller – відповідає за створення ворогів та астероїдів.
2. Player – космічний корабель гравця. Надає можливості керувати кораблем, здійснювати постріли та інше.
3. Asteroid – об’єкт, що представляє собою астероїд. Може лише переміщуватися в просторі.
4. Enemy – космічний корабель противника. Керується за допомогою скриптів. Може здійснювати постріли.