

Привет! С заданиями все получилось, скорее всего не самым оптимальным образом, но вроде бы все работает. Чтобы было проще разобраться что к чему, небольшие пояснения:

1. Задержку с показом карт реализовал добавив в класс `EffectsManager` метод `ShowCardsWithDelay`, который вызывает метод `ShowCards` через `Invoke` с задержкой в 1.2 секунды. Такое вот решение “в лоб”.

2. Для запуска эффекта повышения уровня в класс `Collector` (единственный, который знает о положении игрока, т.к. является его компонентом) добавил поле `_levelUpParticlesPrefab`, куда в инспекторе я назначил префаб этого эффекта. Префаб инстанцируется в методе `OnLevelUp()`, являющийся коллбэком (если я правильно называю) события `LevelUpEvent`, запускающимся в классе `ExperienceManager` при повышении уровня игрока.

3. Круг вокруг игрока сделал при помощи `Handles` класса `OnDrawGizmos`, нарисовал в двух плоскостях для большей наглядности.

В процессе возникло пару проблем: при повышении уровня и показе карт игрок мог продолжать движение, оставляя за собой частицы эффекта повышения уровня. Для его остановки в класс `RigidbodyMove` я добавил поле `_isMovable`, значение которого задается в публичном методе `SetMoveability` и проверяется в `Update` при обработке ввода. На `false` значение этого поля меняется в методе `OnLevelUp` класса `Collector`. Понимаю, что так себе решение, уверен что на следующей неделе на уроках это будет реализовано по-другому.

С возвращением полю значения `true` при клике на карту сложность была с тем, что карта и игрок не связаны напрямую. Класс `Collector` связан с `ExperienceManager`, который связан с `EffectManager`, ссылка на который, в свою очередь, есть у каждого экземпляра класса `Card`. Мне было интересно сделать все не создавая новые поля в классах и назначая ссылки в инспекторе, поэтому цепочка получилась длинная и сбивающая с толку, но тоже вроде бы рабочая: при клике на карте вызывается метод `Click`, в котором в `EffectManager` запускается событие `EffectHasBeenAdded`. На это событие подписан `ExperienceManger` методом `OnEffectAdded`, в котором, в свою очередь запускается событие `EffectAddedEvent`, на которое подписан `Collector`.

Надеюсь, пояснения не запутали еще больше)). Заранее спасибо за проверку ДЗ.