Корабль

PlayerShip

Ship – класс, который объединяет в себе системы корабля. Отвечает за их связь и инициализацию.

<T>System – Системы корабля, которые имеют общий интерфейс IShipSystem.

Ship<T>SO – базовый набор данных, для модулей разных систем.

ShipSounds – Пусто.

BaseModule – Базовый класс для всех модулей, который имеют в себе свой Ship<T>SO. Хранятся в <T>System.

Игрок:

Player – Игровой объект игрока. В нем находится RotationHandler, MovementHandler, Ship. Отвечает за связку между собой классов при старте.

RotationHandler – отвечает за поворот в корабля в сторону координаты. Принимает координаты с ортогональной проекции камеры. Обработку в 3д мир совершает сам.

MovementHandler – Отвечает за движение корабля по 2 осям. Принимает в себе Vector2, где x y отвечает за **направление** движения.

Интерфейсы:

IShipSystem

IShip