**המשחק שלכם - ארכיטקטורת פרויקט**

המשחק שלכם כבר נעשה גדול ומורכב. עכשיו הזמן לארגן את הפרויקט שלכם בצורה מסודרת וקריאה, כך שיהיה קל לעדכן ולשפר אותו בעתיד.

לאחר שביצעתם את המטלה השבועית, ארגנו את הקוד במשחק שלכם כך שישקף את עקרונות הארכיטקטורה שהגדרנו:

1. **צרו מבנה תיקיות מסודר** (Managers, Player, Enemies, Collectibles, UI, Utils), והעבר כל סקריפט לתיקייה המתאימה.
2. **פצלו סקריפטים גדולים** לפי תחומי אחריות (Single Responsibility) : לדוגמא הוצא לוגיקת יצירת אויבים מה-GameManager ל-SpawnManager, הוצא לוגיקת UI ל-UIManager וכו’.
3. **השתמשו במחלקות עזר (Utility Classes)** עבור תכונות שחוזרות על עצמן (טיימר, קבועים וכו’).
4. **שמרו על שמות ברורים** למחלקות, משתנים ופונקציות.
5. **עדכנו את התיעוד** הוסיפו לREADME תרשים UML קצר שישקף את המבנה החדש.

בסיום, ודאו שהמשחק עדיין פועל כמצופה ושקודכם קריא ומודולרי.