Игра «Теория Заговора» реализована в четырёх сценах:

1. Главное Меню

2. Карта

3. Записная книжка

4. Игровой уровень

Основные компоненты:

Класс **SceneController** управляет переключением сцен, паузой, инвентарём и другими всплывающими окнами (UI), а также обрабатывает ввод игрока для этих действий.

Класс **AnimationController** управляет анимациями персонажа: включает анимации бега, подъёма по лестнице, поворота спрайта и взаимодействия с объектами, синхронизируя их с физикой персонажа (Rigidbody2D).

Класс **AudioManager** - централизованный контроллер звуков в игре, управляющий фоновой музыкой, звуковыми эффектами и шагами персонажа через отдельные AudioSource, с возможностью глобального доступа через паттерн Singleton.

Класс **GameDateSystem** реализует систему игрового времени с возможностью перехода на следующий день, автоматическим обновлением UI и уведомлением других систем об изменении даты, используя паттерн Singleton для глобального доступа.

Система лута реализована через классы:

**Inventory** реализует систему инвентаря и записной книжки, храня предметы (ItemData) и записи (NotebookEntry) в отдельных списках, с автоматическим обновлением UI при добавлении новых элементов.

**InventoryUI** отвечает за отображение содержимого инвентаря, обновляя слоты и показывая детальную информацию о выбранных предметах через отдельную панель.

**LootPickup** реализует механику подбора лута, создавая данные предмета на основе метаданных и добавляя их в инвентарь при взаимодействии, с воспроизведением звукового эффекта и уничтожением объекта.

**LootSpawner** отвечает за случайную генерацию лута из заданного набора префабов в указанной точке спавна (или на своей позиции, если точка не задана).

Механика карты реализована через классы:

**MapManager** управляет генерацией и взаимодействием с точками на карте, создавая случайный набор активных точек (от 3 до 5) из доступных позиций, обновляя их при смене даты и позволяя игроку выбирать конкретную точку для взаимодействия.

**MapPoint** реализует визуальное представление и поведение интерактивной точки на карте, включая три состояния (нейтральное, активное и неактивное) и обработку кликов игрока.

Механика записной книжки реализована через классы:

**NotebookManager** управляет отображением и взаимодействием с записями в записной книжке, включая механику объединения связанных записей по персонажам с визуальным выделением цветом и перегруппировкой элементов интерфейса.

**NotebookEntryUI** реализует визуальное представление записи в записной книжке с возможностью выделения, объединения записей и цветовой маркировки связанных элементов, генерируя уникальный цвет на основе имени персонажа.

**NotebookEntry** представляет структуру данных для хранения информации о записях в записной книжке, включая персонажа, место, описание события и дату, с проверкой полноты данных.

**NotebookDataStore** реализует паттерн Singleton для хранения и управления данными коллекционных предметов и записей журнала между сценами, с возможностью полной очистки данных.

При создании игры использовались бесплатные наборы:

<https://dai420.itch.io/living-room>

<https://maschiat.itch.io/house-tileset>

<https://humblepixel.itch.io/pocket-inventory-series-5-player-status>

<https://piiixl.itch.io/mega-pixel-art-32x32-px-icons-sprite-sheet>

<https://sierrassets.itch.io/pixel-art-furniture-pack>

<https://rowdy41.itch.io/wood-garden>

https://ipixl.itch.io/styled-pixel-art-wood-planks-tileset