# EccentricGames\_MultiplayerCourse\_Snake

## Сцены

1. MainMenu – сцена основного меню;
2. Login – сцена для сбора данных пользователя перед подключением к игре;
3. MultiplayerSnake – сцена, реализующая игровой процесс.

## Сервисы

1. Bootstrapper – точка входа в приложение.
2. ApplicationManager – менеджер состояний приложения. Организует переход между сценами.
3. Save Manager – менеджер сохранений (json и binary).
4. Service Locator – менеджер сервисов (Singleton). Организует хранение и доступ к сервисам (IService).
5. Services Loader – загрузчик сервисов сцен, базовый класс. Запускается в момент загрузки сцены, регистрирует и инициализирует сервисы в нужном порядке.

* ServiceLoader\_MainMenu - загрузчик сервисов сцены «MainMenu»;
* ServiceLoader\_Login - загрузчик сервисов сцены «Login»;
* ServiceLoader\_Game - загрузчик сервисов сцены «MultiplayerSnake».

1. EventBus – шина событий (Singleton). Организует хранение и вызов сигналов (Signal) для осуществления взаимодействия между различными сервисами и классами.
2. Multiplayer Manager – менеджер осуществляющий взаимодействие клиент-сервер. Наследник ColyseusManager.
3. PointerManager – указатель врагов (Singleton). Создаёт маркеры врагов по 4-м краям экрана.

## Интерфейс

1. Dialog – отдельное окно интерфейса, базовый класс. Список классов-наследников:

* MainMenuDialog – окно основного меню;
* LoginMenuDialog – окно выбора имени и скина персонажа;
* GameStateDialog – окно игрового интерфейса;
* PauseDialog – меню паузы;
* SettingsDialog – меню настроек;

1. DialogManager – менеджер окон (Singleton). Хранит пути к префабам окон, содержит публичный метод для создания окна соответствующего типа.
2. GUIHolder – элемент сцены, контейнер для создаваемых окон.