*1. Создание куба*

*2. Придание кубу размера по X и по Y 100 на 100*

*3. Создание материала*

*4. Придание Shader материала значения Unlit->Texture*

*5. Перетаскиваем текстуру звездного неба в окно инспектора материала*

*6. Выставляем свойство Tilling 25 на 25(по Х и по У)*

*7. Перетаскиваем материал на куб*

*8. Добавление корабля игрока на игровую сцену*

*9. Добавление 2D колайдера кораблю игрока*

*10. Добавление Rigibody2D кораблю игрока (Выключаем гравитацию)*

*11. Добавление скриптов на корабль игрока. Настройка скрипта PlayerScript, Выставление кнопок для движения и стрельбы (PlayerHealth и PlayerScript)*

*12. Добавление лазера на игровую сцену*

*13. Добавление 2d колайдера лазеру*

*14. Добавление скрипта лазеру (LaserScript)*

*15. Создание папки Prefabs*

*16. Добавление лазера из окна Иерархии в папку Prefabs*

*17. Удаление лазера с игровой сцены*

*18. Добавление врага на игровую сцену*

*19. Добавление колайдера врагу*

*20. Добавление Rigibody2D врагу*

*21. Добавление скриптов врагу (MoveTowards и EnemyScript)*

*22. Добавление врага в папку Prefabs*

*23. Удаление врага с игровой сцены*

*24. Создание GameController*

*25. Задание соответствия скриптов объектам*

*26. Создание 2 текстовых элементов (здоровье и очки)*

*27. Настройка размера текста этих элементов*