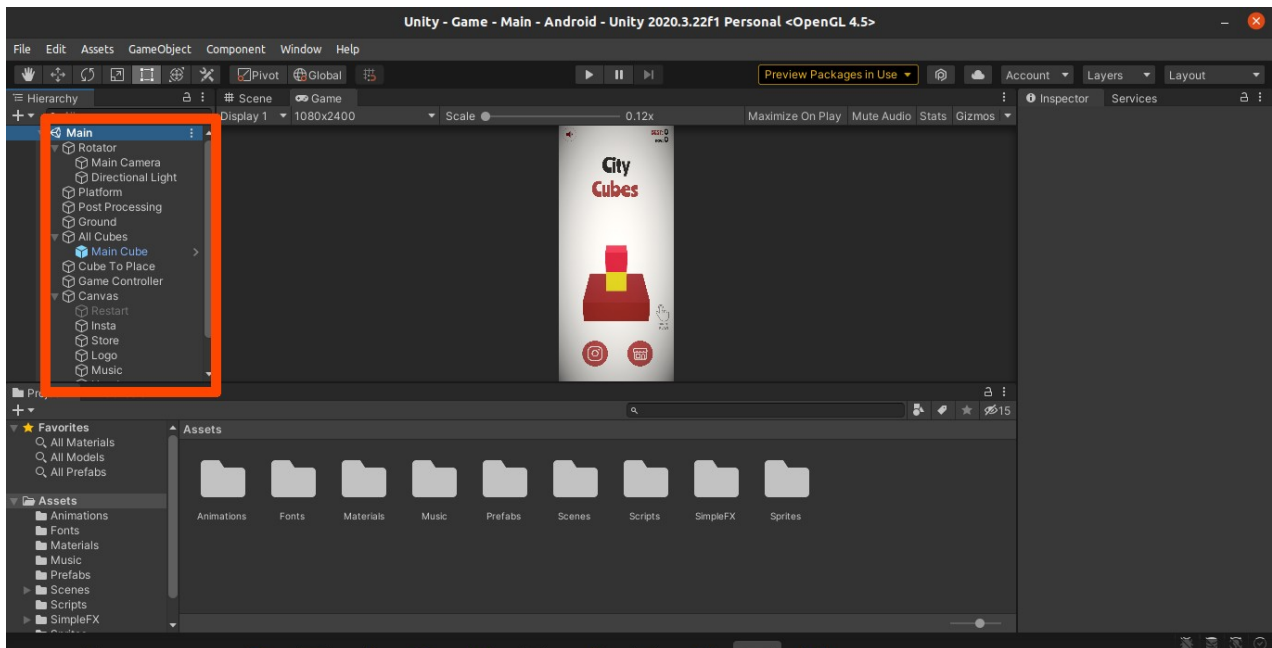
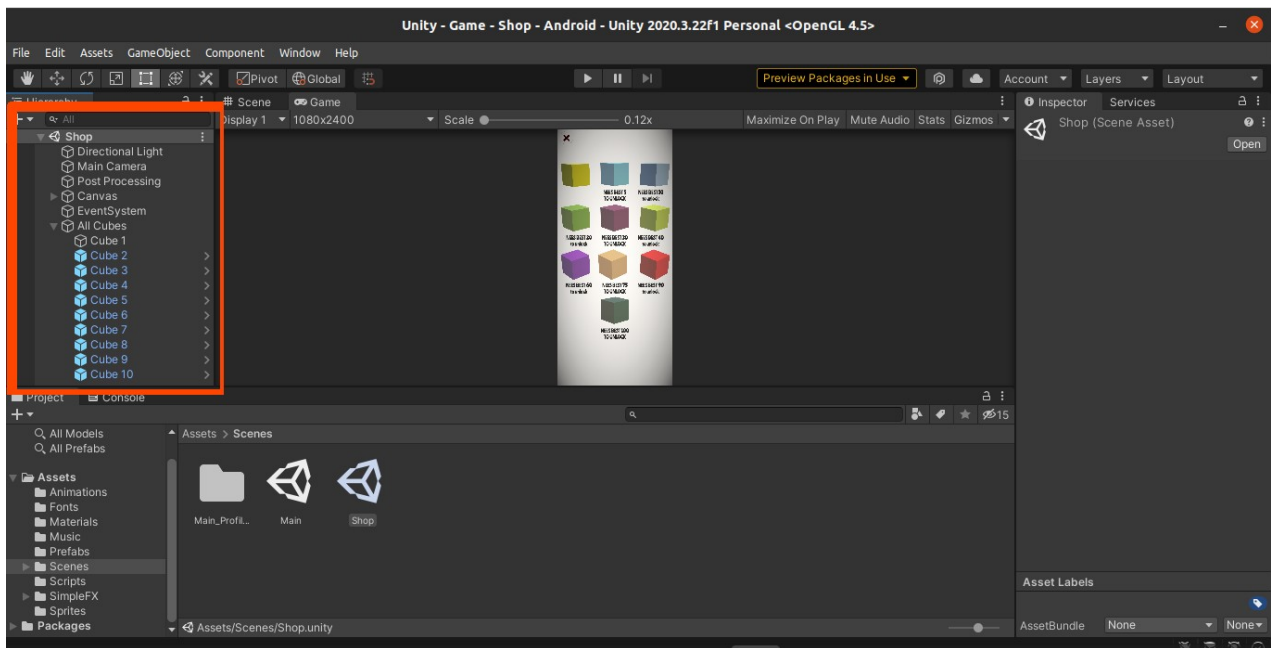


1. Дерево объектов сцена Main



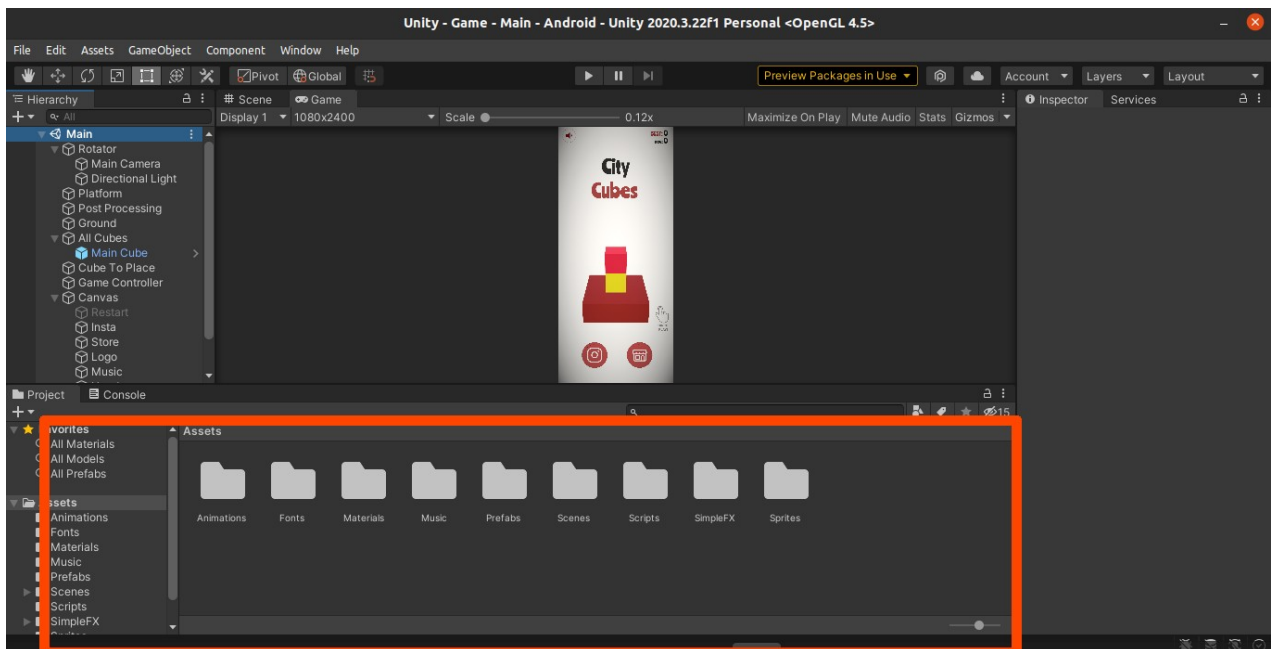
1. **Main** — основная сцена
2. **Rotator** — объект в котором находится камера и свечение
3. **Platform** — платформа на которой стоят кубы
4. **Post Processing** — специальный фильтр для затемнения краев фона
5. **Ground** — невидимая платформа на которую при проигрыше падают кубы
6. **All Cubes** — объект содержащий добавляемы кубы
7. **Cube to Place** — куб поторый меняет свое положение по координатам X Y Z
8. **Game Controller** — объект в котором прописана вся логика игры
9. **Canvas** - объект содержащий элементы пользовательского инструмента

2. Дерево объектов сцена Shop



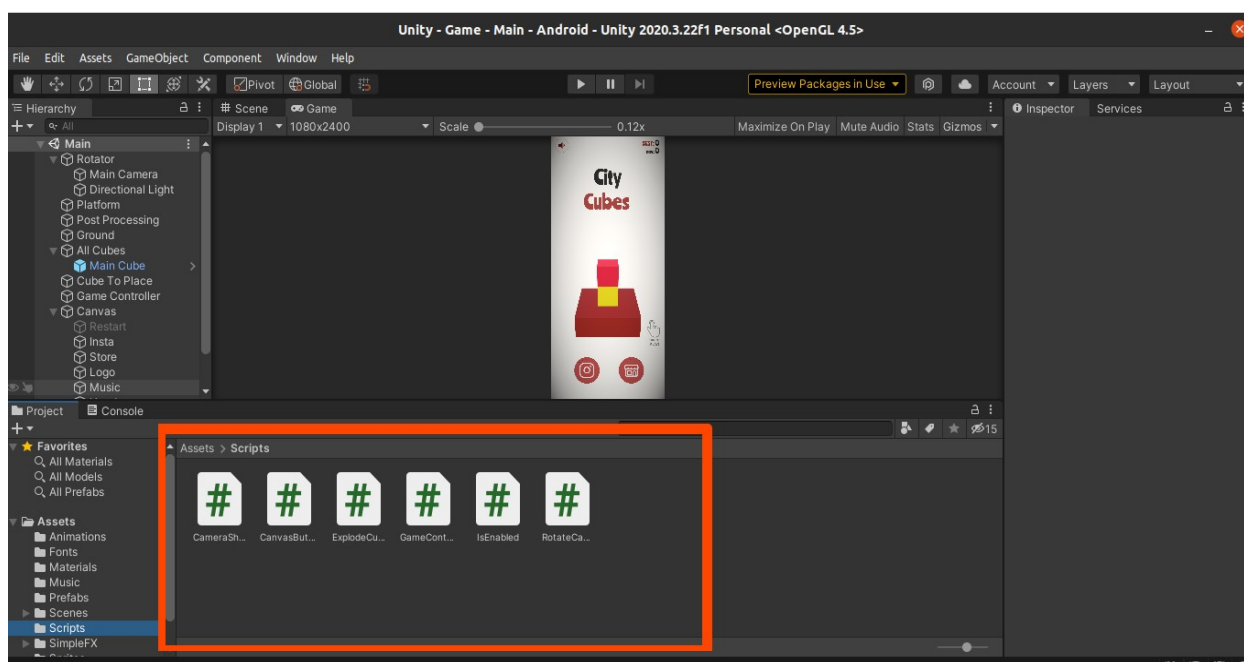
1. **Directional Light** — освещение сцены
2. **Main Camera** — камера сцены
3. **Post Processing** — специальный фильтр для затемнения краев фона
4. **Canvas** — объект содержащий текст под кубиками
5. **All cubes** — объект содержащий кубы магазина
6. **Event System** - Система событий - способ отправки событий к объектам в приложении

3. Структура каталогов приложения



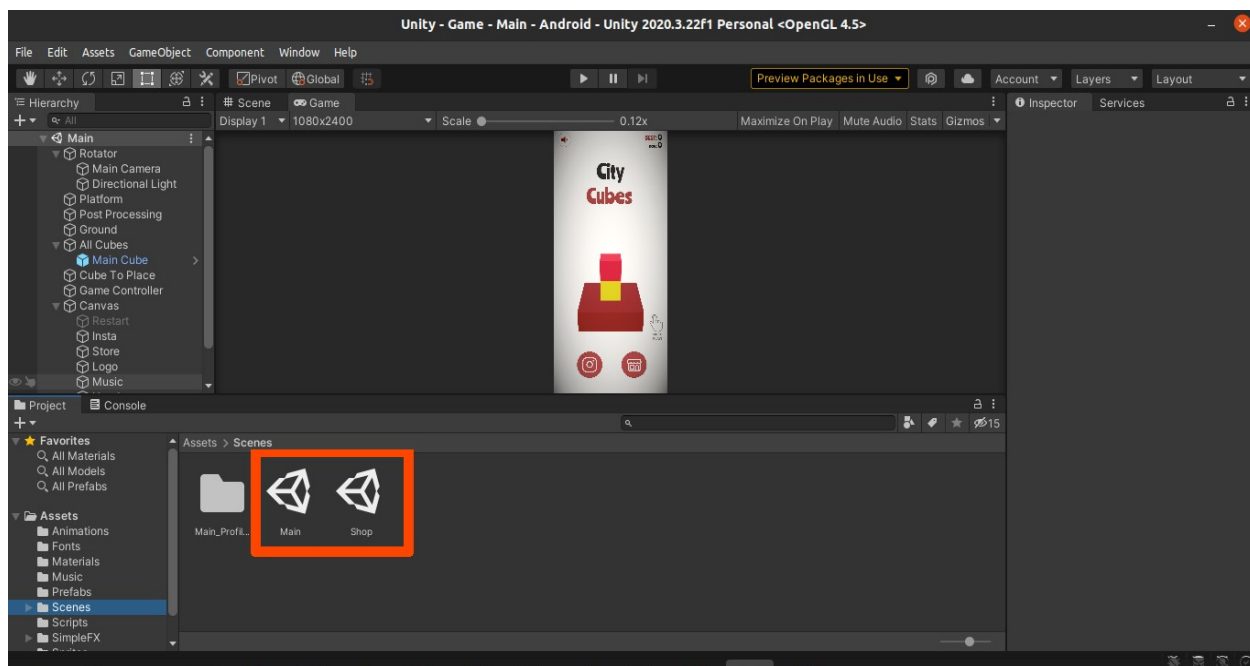
1. **Animations** — содержит файлы анимации которые использованы в приложении
2. **Fonts** — шрифты приложения
3. **Sprites** — изображения кнопок приложения
4. **Music** — звуки которые используются в приложении
5. **Prefabs** — это особый тип ассетов, позволяющий хранить весь GameObject со всеми компонентами и значениями свойств. (**Ассеты** — это компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты.)
6. **Scenes** — каталог содержит сцены приложения
7. **Scripts** — скрипты используемые в приложении написаны на языке программирования C#
8. **Materials** — содержит материал объектов (куб, платформа); **Материал** — это файл, который содержит информацию об освещении объекта этим материалом. Обратите внимание, как серая сфера обозначает материал, с небольшим количеством света, поступающего сверху.
9. **SimpleFX** — каталог содержит эффекты добавления куба на куб и разрушения пирамиды при проигрыше скачан с **Unity Asset Store**

4. Скрипты приложения



1. **CameraShake** — отвечает за тряску камеры при проигрыше
2. **CanvasButton** — отвечает за работу кнопок приложения
3. **ExplodeCube** — отвечает за создание кубиков в приложении
4. **GameController** — основной скрипт приложения который отвечает за логику игры
5. **IsEnabled** — отвечает за открытие кубов в магазине после получения рекорда
6. **RotateCamera** — отвечает за работу камеры в приложении

5. Сцены приложения



1. **Main** — основная сцена
2. **Shop** — сцена магазина приложения

Все скрипты содержат понятные комментарии и в описании отдельно необходимости нет