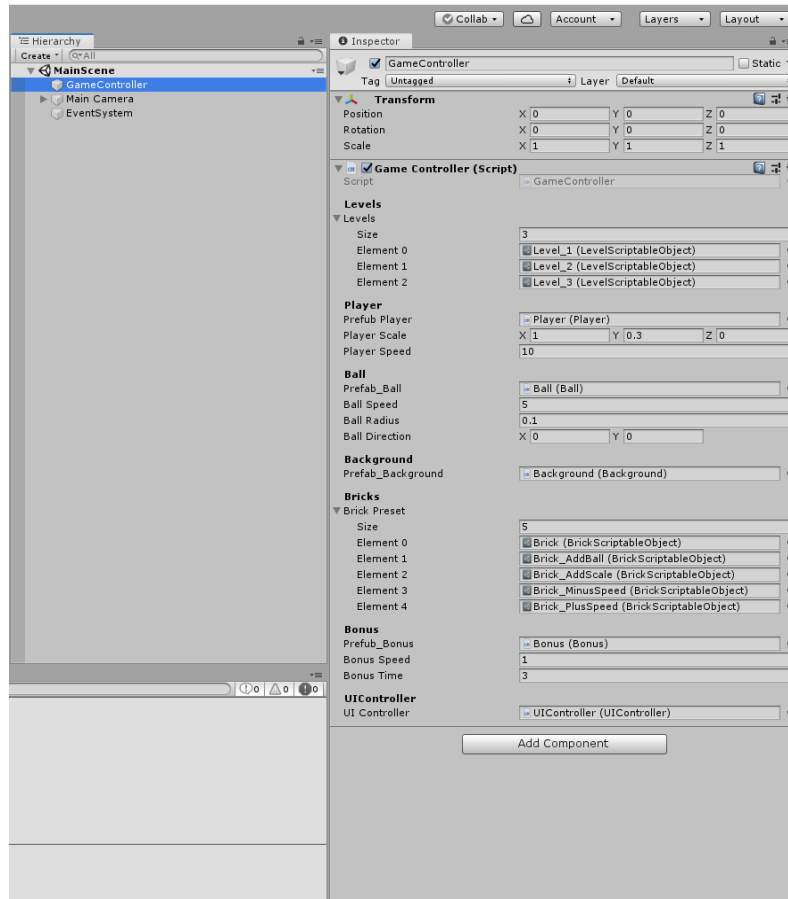


1. GameController

Основная логика игры. В ней находится информация про уровни, игрока (платформа-ракетка), шарика, бэкграунда, кирпичей и бонусов.



2. Levels

Это настройки уровня(Assets/ScriptableObjects/Levels). В ней нужно указать сколько кирпичей нужно инстанциализировать, их HP, позицию, цвет и тип бонусов, если они есть для каждого уровня.

