

# Tetris NES

---

Игра содержит 3 сцен: Startup, Menu и Game.

## Menu:

- MenuManager – класс инициализации главного меню
- MenuStateMachine – класс управления меню (Main, Settings, Levels)

## Game:

- GameManager - класс инициализации игры
- GameStateMachine – класс управления меню в игре (Pause, GameOver)

Игровая механика сконструирована из следующих компонентов:

Board который разделен на:

- BoardView – базовый абстрактный класс для поле игры, в нем мы задаем размеры поля
- Board2DView – наследуется от BoardView, является уже конкретной реализацией игрового поля
- BoardService – класс для хранения данных, а также для уведомления других компонентов о их изменение
- BoardController – является связующим звеном между BoardView и BoardService, через интерфейсы: IBoardService, IBoardView
- BlockView - базовый абстрактный класс для создания различных конструкции, которыми будем управлять на игровом поле
- PieceView - базовый абстрактный класс, с их помощью мы создаем различные блоки, разной формы

---

LoadingScreen – через этот класс можно загрузить данные и показывать загрузочный меню, на данный момент с его помощью загружаются сцены, делается это через функцию LoadAsync, где передается List<ILoadingOperation>, от ILoadingOperation наследуется MenuLoadingOperation и GameLoadingOperation.

GameObjectPool – класс для создания и сохранения пул объектов

PlayerSave – класс для сохранения данных игрока