

Паттерн MVC:

Model:

Model, LevelData (данные/логика).

View:

GridView, ClusterView, BankView (игровые элементы), ScrAbs с наследниками (MenuScr, GameScr, etc) элементы управления UI.

Controller:

GameController: Управляет игровой логикой и взаимодействием.

GUIManager: UI Controller, управляет панелями и UI-событиями.

Модули:

Сборки: GameLogic, GameUI, Common.

Инструменты:

Zenject: Внедрение зависимостей.

EventBus: События для коммуникации.

DOTween: Анимации UI.

ConfigRemote : Доставка данных урона.

UniTask: Асинхронность.

“Tools/Word Validator”- Утилита проверки кластеров: Проверяет по словарю уникальность кластеров, что бы из них можно было составить только predetermined слова и не возникало ситуаций, когда юзер составил комбинацию, которая является словом, но не обрабатывается при валидации. Используется в мануальном режиме, перед загрузкой jsonов на сервер, но умеет работать напрямую с сервером.