

Система внутриигровых заданий.

Принцип действия: Система позволяет создавать классы заданий на базе QuestConditionBase. Задание имеет обязательные поля TaskID, Description, методы для активации/деактивации и проверки состояния GetProgress(). Для хранения условий заданий используется json, при загрузке задания необходимо передать валидную строку в этом формате с именем класса и набором его данных. Например,

```
{
    "$type": "KillEnemiesCondition, Assembly-CSharp",
    "TaskID": "task_001",
    "Description": "Убить 10 врагов желтого цвета",
    "EnemyType": "B",
    "Count": 10
}
```

} запустит задание KillEnemiesCondition(TaskID, Description, EnemyType, Count) в игре.

В данной реализации json хранится в ресурсах проекта, но его легко можно перенести на удаленный сервер или воспользоваться системой доставки данных юнити.

Для загрузки и обработки заданий существуют TaskLoader/TaskManager, они загружают и отслеживают прогресс обработки задач.

Остальные классы служат для симуляции игрового состояния.

Описание классов:

TaskManager

Управляет активными заданиями: подписывается на события прогресса, активирует/деактивирует задания, отслеживает завершение.

TaskLoader

Загружает и десериализует список заданий из JSON-файла, используя [Json.NET](#) с поддержкой [TypeNameHandling.Auto](#) для полиморфизма.

IQuestCondition / QuestConditionBase

Интерфейс и абстрактная база для всех типов заданий. Определяет контракт: [Activate\(\)](#), [Deactivate\(\)](#), [GetProgress\(\)](#), [IsCompleted](#), [OnProgress](#).

KillEnemiesCondition

Задание на уничтожение врагов определённого типа. Подписывается на `EnemyKilledEvent` через `EventBus`.

SurviveTimeCondition

Задание на выживание в течение заданного времени.

EventBus

Простой глобальный диспетчер событий. Позволяет подписываться и публиковать события без прямых ссылок между объектами.

UIController / IUIManager

Отвечает за отображение заданий на экране. Создаёт UI-элементы, обновляет прогресс, удаляет выполненные задания.

EnemyController / IEnemyController

Создаёт врагов, управляет их движением. Генерирует события убийства врагов.

EnemyView

Отображает врага на экране, реагирует на клики, сообщает о своём уничтожении.

TaskUIPrefab

UI-префаб для отображения отдельного задания: иконка, описание, прогресс-бар.

Task.Json

Конфигурационный файл с заданиями.