В игре присутствует простое меню, которое состоит из двух кнопок:

* **Новая игра**, при клике на которую будет произведена загрузка игры с прогресс баром.
* **Выход**

После того как начнется процесс игры, будет играть фоновая музыка (автоматически построется сетка по плоскости (местность где будем выставлять игровые объекты) и вокруг этой местности автоматически построятся декорации (деревья, пни, камни)). Игровые объекты – низкополигональные объекты камней и деревьев. Фон камеры изменен из скайбокса на простой цвет (в даном случае черный). В процессе игры присутствует простой интерфейс:

** - кнопка магазина**

** - кнопка возврата в главное меню**

** - кнопка включения/отключения координатной сетки**

После входа в магазин, можем выбрать предмет, который нужно построить на местности. Каждый объект в магазине это отдельный объект, который описан в ScriptableObjects, хранит имя, спрайт,цену, описание, размер игрового объекта и сам префаб объекта. При нажатии на кнопку информации видим описание объекта, а при клике на сам объект,он добавляется на сцену. Так же реализован скроллинг ячеек. Процесс добавления сопровождается звуком и эффектом (система частиц).

Так же чтоб переместить созданный нами объект на сцене, то нужно нажать по нем один раз (при первом клике в лог пишется информация об этом объекте на который нажали), а второй раз по месту, куда хотим переместить. Нельзя построить или переместить еще один объект в ту ячейку, на которой размещен объект.

Реализовано перемещение камеры по местности (тачами и мышью (слабо камера перемещается вверх и вниз карты)). Реализовано зум (тачами и колесом мыши).

**Подробности в самом проекте ->** <https://github.com/AL97EX/Portfolio/tree/master/Projects/ClashFarm>