

У нас есть некая игра. Игра состоит из множества разных систем. Одна из таких систем — инвентарь. Мы храним в нём уникальные цвета и хотим иметь механизм для работы с этим.

Необходимо сделать простую реализацию инвентаря которая позволяла бы иметь доступ к этим цветам, возможность их добавлять и удалять другим системам игры. И интерфейс позволяющий игроку цветами манипулировать — так же удалять и добавлять. Дизайнер, не владеющий программированием, должен иметь возможность настраивать какие цвета доступны игроку. Цвета должны быть уникальными и содержимое должно сохраняться между сессиями.

Что должно быть в итоге:

1. Проект на Юнити произвольной версии, но чтобы мы могли открыть его в 2017.4. Должен быть помещён или в архив или в публичный репозиторий. Архив желательно именовать с указанием имени и фамилии в имени файла.
2. В проекте должен быть интерфейс для манипуляции с «инвентарём».
3. Необходим API позволяющий другим частям игры работать с этим «инвентарём».
4. Содержание должно сохраняться между сессиями.
5. На пограничные случаи типа «дизайнер удалил цвет который есть в инвентаре» или «дизайнер добавил дублирующие цвета» не обращать внимания, выходит за пределы задания.