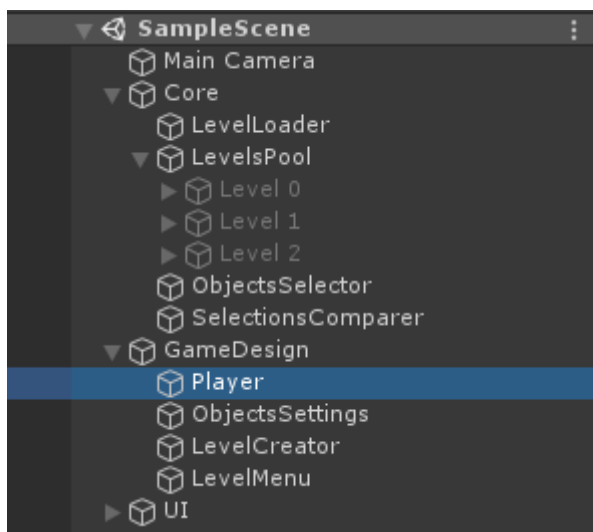


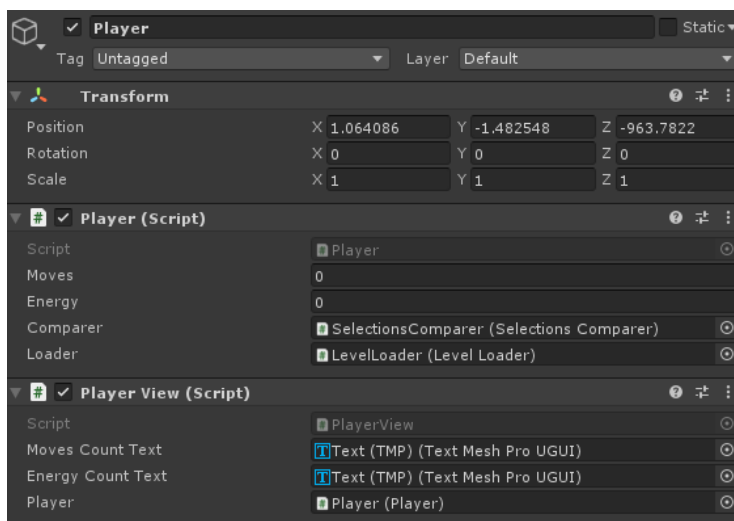
## Документация по тестовому заданию Creobit

### 1) Настройка отображение Moves и Energy:

А) Перейти в раздел GameDesign->Player

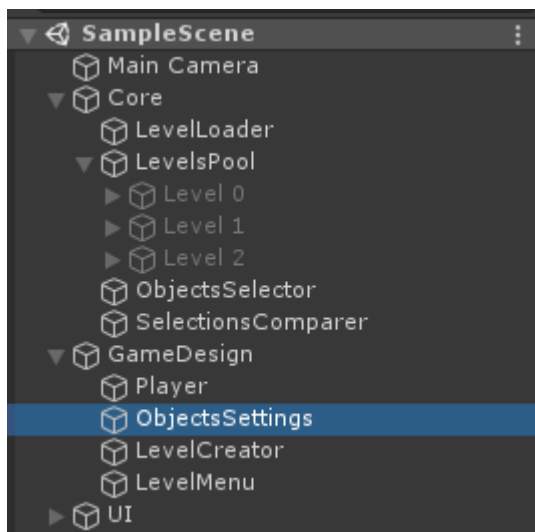


Б) Изменить Texts Player View на усмотрение. Также можно задать стартовое количество Moves и Energy

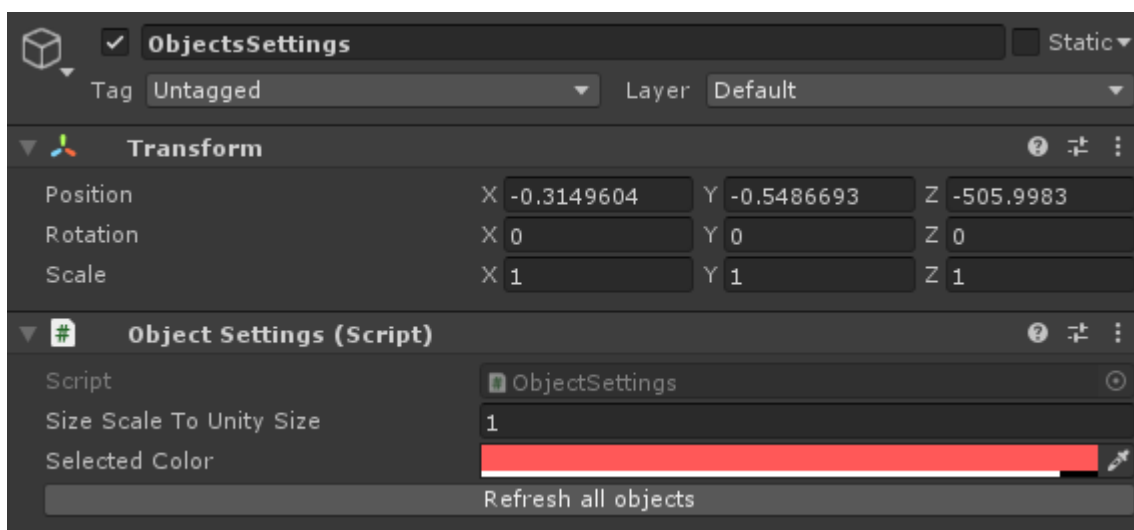


## 2) Настройка отображение объектов (Triangles, Circles, Cubes)

А) Перейти в раздел GameDesign->OblectsSettings



Б) Изменить Size Scale To Unity Size (отношение размера фигур к скейлу Unity) и Selected Color (цвет объекта при его выборе)

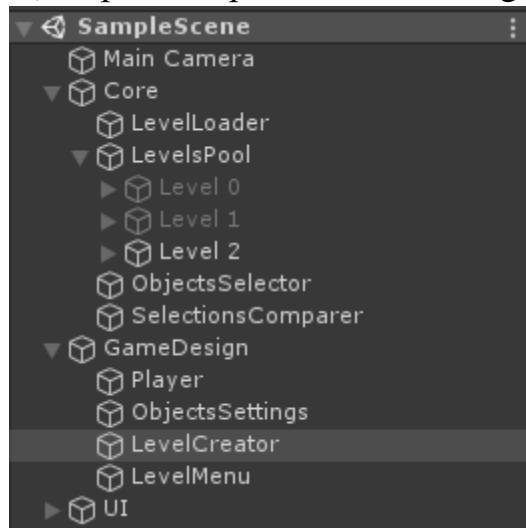


### 3)Создание и редактирование уровней (тут много читать)

Есть 2 пути: создавать и редактировать с помощью компонента LevelCreator или с внутри компонента Level. Рассмотрим оба варианта.

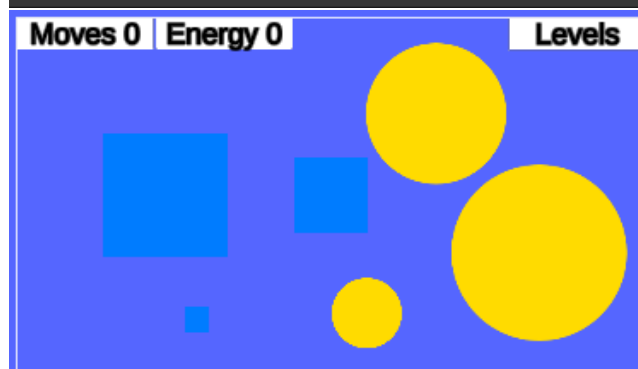
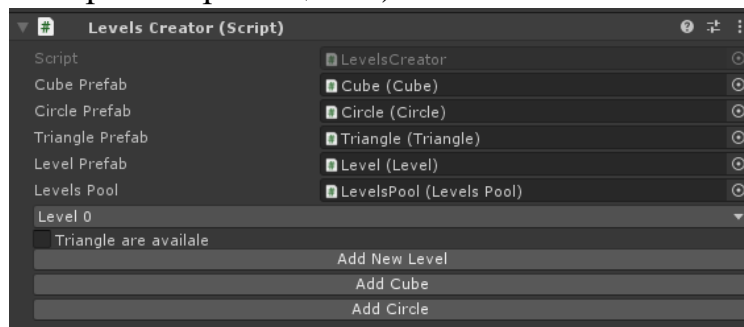
LevelCreator:


А) Перейти в раздел GameDesign-> LevelCreator



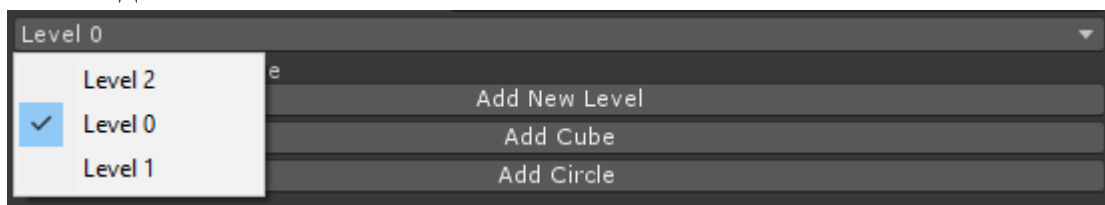
Б) Закрепите компонент в инспекторе 

В) Для создание уровня нажмите Add New Level. Откроется возможность создавать объекты (Add Cube, Add Circle). При нажатии на эти кнопки в окне сцены будут появляться выделенные (удобно для быстрого перемещения) объекты.

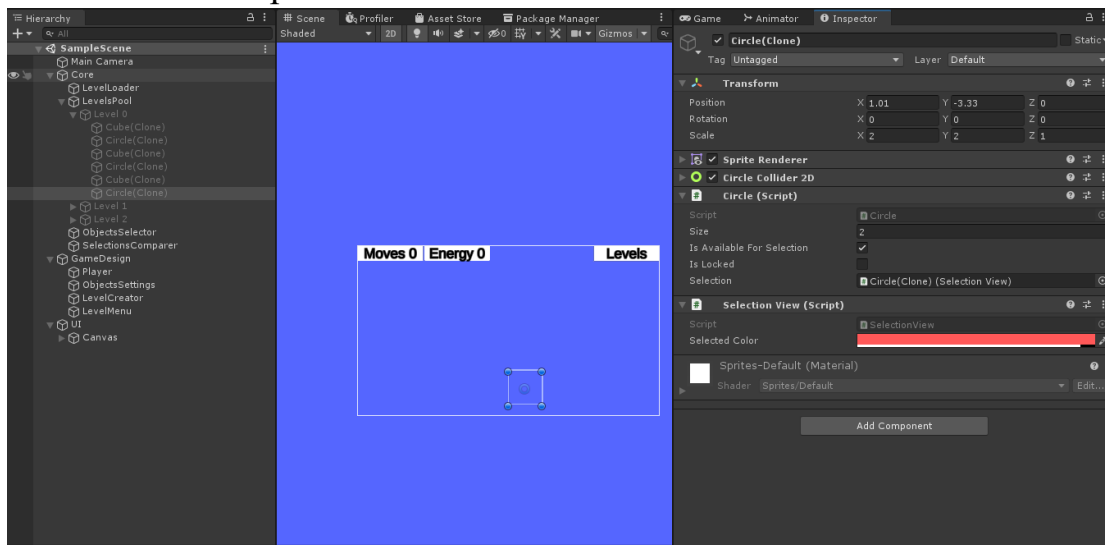


Г)Для добавления треугольников нажмите на Toggle Triangle are available 

Д) Для редактирования существующих уровней выберите нужный вам с помощью Рорир-а. Все уровни автоматически скроются. Покажется необходимый.

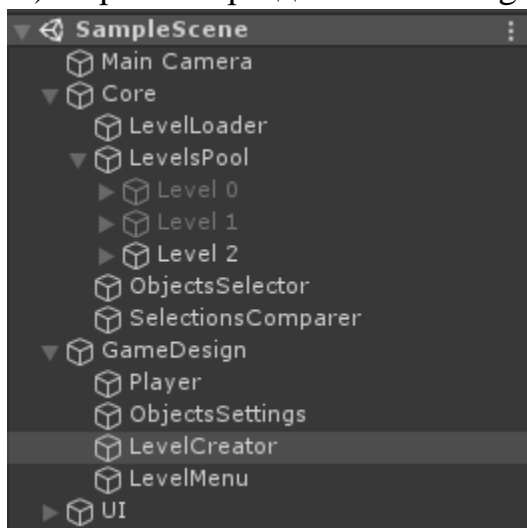


Е) При смене LevelCreator в Inspector на другой объект все уровни автоматически скроются



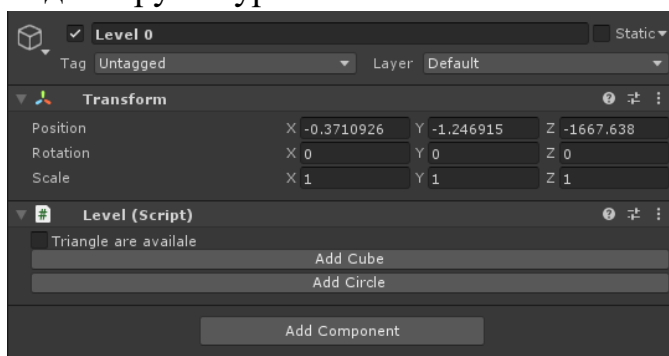
Level:

А) Перейти в раздел GameDesign-> LevelCreator

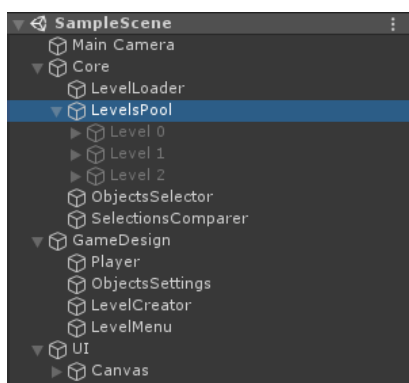


Б) Не закрепляйте компонент в инспекторе 

В) При создании нового уровня вы автоматически попадете на Level. Редактируйте уровень также как и в LevelCreator.



Г) Для редактирования текущего уровня перейдите в Core->LevelsPool и выберите нужный уровень. Он автоматически активируется и отключится при смене объекта в инспекторе. Желательно закрепить Level на время редактирования и открыть второй инспектор для редактирования объектов.



4) Смена последовательности уровней:

А) Перейти в раздел GameDesign-> LevelMenu

Б) Нажмите кнопку Load levels again (вы можете нажимать ее если что-то не понравилось, и вы хотите восстановить порядок уровней или их количество)

В) Для смены местами уровней используйте Levels

Г) Обязательно сохраните порядок Save Changes иначе он сбросится при первом запуске.

