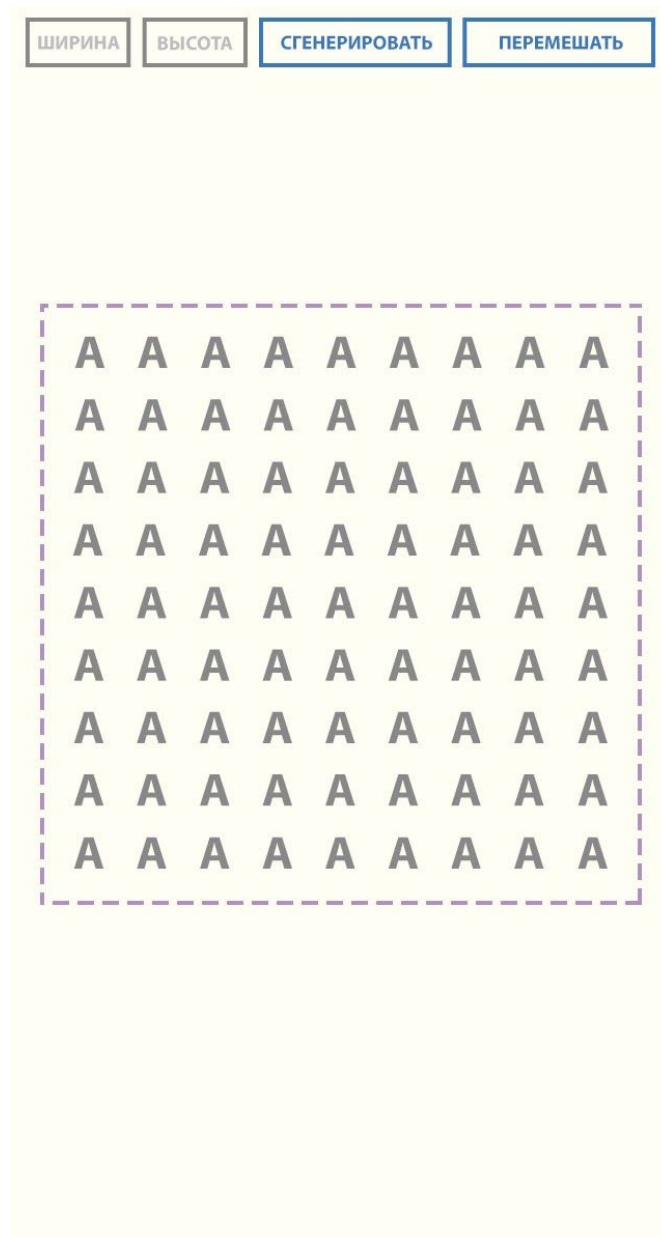


Тестовый проект “Сетка”

Задача: реализовать приложение с помощью Unity/C# для генерации сетки из случайных букв и их перемешивания. Считайте, что приложение разрабатывается для вертикального экрана мобильного телефона. При разработке должны использоваться только стандартные средства Unity и не должны использоваться сторонние плагины.

1. Внешний вид

Схематическое расположение элементов см на изображении ниже.



Границы RectTransform сетки, в которую нужно равномерно расположить буквы при генерации

2. Функции кнопок

ШИРИНА

ВЫСОТА

Поля для ввода ширины и высоты сетки соответственно. Измеряются в количестве букв.

СГЕНЕРИРОВАТЬ

Кнопка для генерации букв. По нажатию поле заполняется случайными буквами латиницы.

ПЕРЕМЕШАТЬ

Кнопка для перемешивания букв. По нажатию буквы в сетке анимировано перемешиваются.

В данном случае, перемешивание - это смена текущей позиции каждой буквы на новую случайную позицию в сетке. После перемешивания в одной ячейке может быть только одна буква, т.е. несколько букв не должны занимать одну и ту же позицию. Смена позиции анимируется перемещением буквы на новую позицию за 2 секунды.

3. Примеры внешнего вида

3

4

СГЕНЕРИРОВАТЬ

ПЕРЕМЕШАТЬ

A

H

A

P

L

N

J

A

M

C

Z

X

9

5

СГЕНЕРИРОВАТЬ

ПЕРЕМЕШАТЬ

F

R

S

A

H

A

V

A

I

G

A

O

P

L

N

N

C

R

Q

E

I

J

A

M

A

A

U

W

Y

A

C

Z

X

B

V

J

N

W

U

Z

T

I

R

O

A

Примеры сгенерированных сеток для 3x4 и 9x5

4. После выполнения

По готовности, опубликуйте Unity проект на github или bitbucket. Ссылку присылайте в сообщения на hh.ru.

При оценке выполненного задания обязательно обратим внимание на:

- Архитектуру разработанного приложения
- Чистоту и понятность кода
- Защищенность от неправильного ввода, кликаний на кнопки и т.д.
- Адаптивность разметки UI для разных размеров и пропорций экранов

5. Plusом будет

Наличие доп фич:

1. Размер букв меняется в зависимости от их количества в сетке. Т.е. в сетке 3x3 буквы большие, в сетке 12x12 - маленькие.
2. Любые интересные фичи на ваш взгляд