**Тема 6. Разработка UI-интерфейса для работы с симулятором установки**

*При выполнении задания используйте материалы* ***Лекции 5*** *и примерный интерфейс на хосте Canvas в ресурсах шаблона установки* ***Ustanovka\_test*** *(версия Unity 2019.2.21)*

1. Создать холст **CANVAS**, на котором расположить элемент **Text** по центру на размер холста с небольшими полями, «подложить» под него элемент **Image** для создания фона, расположив его на холсте **CANVAS** выше текстового окна, и в свойствах текстового окна набрать информацию о назначении симулятора установки (*в дальнейшем после перехода к этапу работы с симулятором будет необходимо добавить в него информацию о правилах работы с симулятором*).
2. В левом верхнем углу холста разместить кнопку - элемент **Button** с подложенной в элементе **Image** текстурой со знаком вопроса (*можно использовать текстуры для кнопок и в другие используемые в дальнейшем текстуры имеющиеся в шаблоне* ***Ustanovka\_test***), которая должна вызывать по событию **OnClick** во «всплывающем» текстовом окне справочную информацию по правилам работы с симулятором установки, а по событию «ухода» курсора мыши с кнопки **PointerExit** (*добавить для этого к кнопке компоненту* ***Event/Event Trigger***) – закрытие окна справки.
3. Разместить на холсте в нижней его части элемент **Text** *(«подложить» под него аналогично предыдущему элемент* ***Image*** *для создания соответствующего фона*) на почти всю ширину холста и высотой примерно в 3 строки текста для вывода в него текущей информации по ходу работы с симулятором установки.
4. Разместить на холсте в правом верхнем углу панель управления – элемент **Panel**, на котором разместить по вертикали список кнопок **Button** с заголовком «УСТАНОВКА» и названиями элементов установки, используемых при ее функционировании, а также кнопку «ПРАКТИКА» для запуска практической работы с установкой и подчинить все кнопки панели управления.
5. Последовательно для всех кнопок с названиями элементов установки запрограммировать по событию надвижения курсора мыши на кнопку **PointerEnter –** вызов во всплывающее текстовое окно в нижней части холста информации о назначении выбранного элемента установки.
6. Добавить для всех кнопок с названиями элементов установки по событию надвижения курсора мыши на кнопку **PointerEnter** в код вызываемой функцииеще иподсвечивание ярким цветом выбранного элемента установки, а по событию ухода курсора мыши с соответствующей кнопки **PointerExit** возврат к первоначальному цвету выбранного элемента установки.
7. Добавить для всех кнопок с названиями элементов установки по событию **OnClick** переход камеры в удобный ракурс для просмотра выбранного элемента установки.