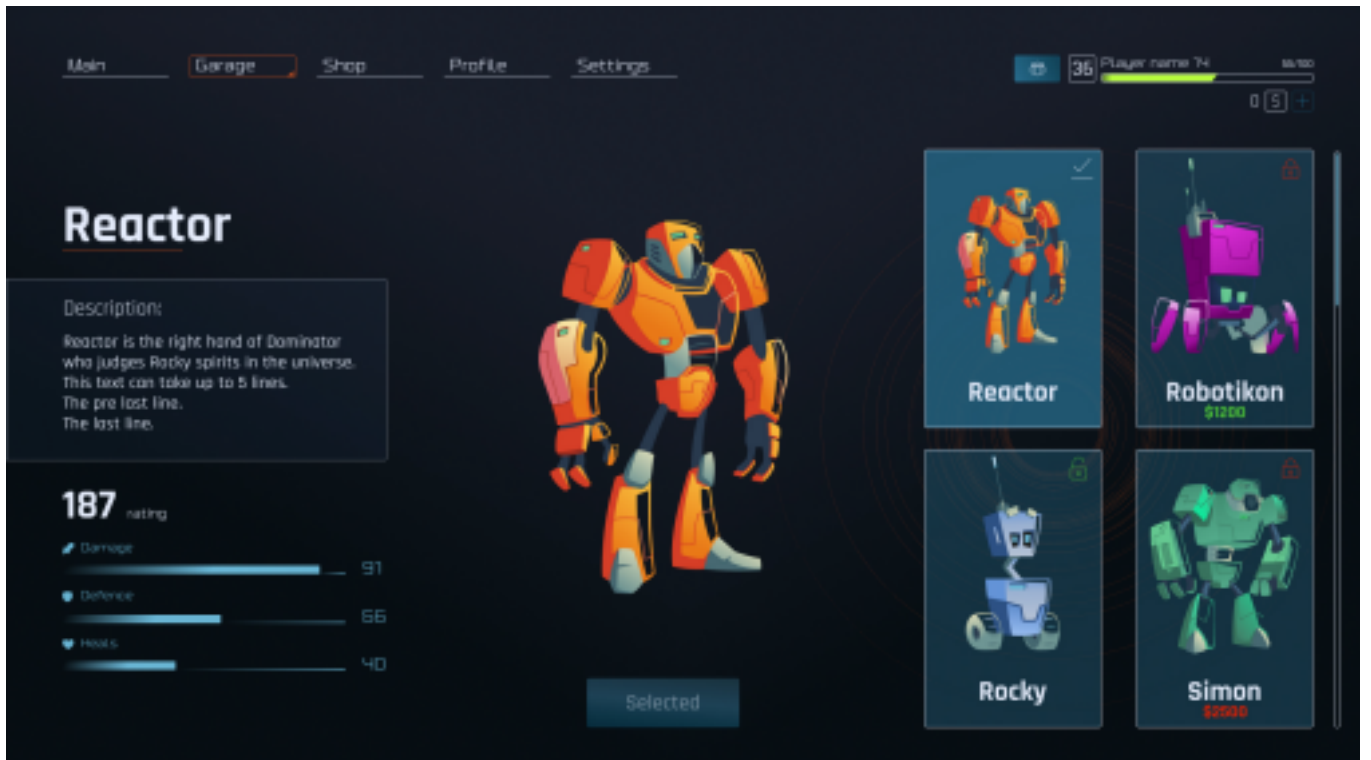


## UI/UX Technical Designer

### Завдання:

Згідно з UX/UI мокапом, зробити верстку і реалізувати функціонал ігрового меню.



На мокапі зображено екран вибору роботів.

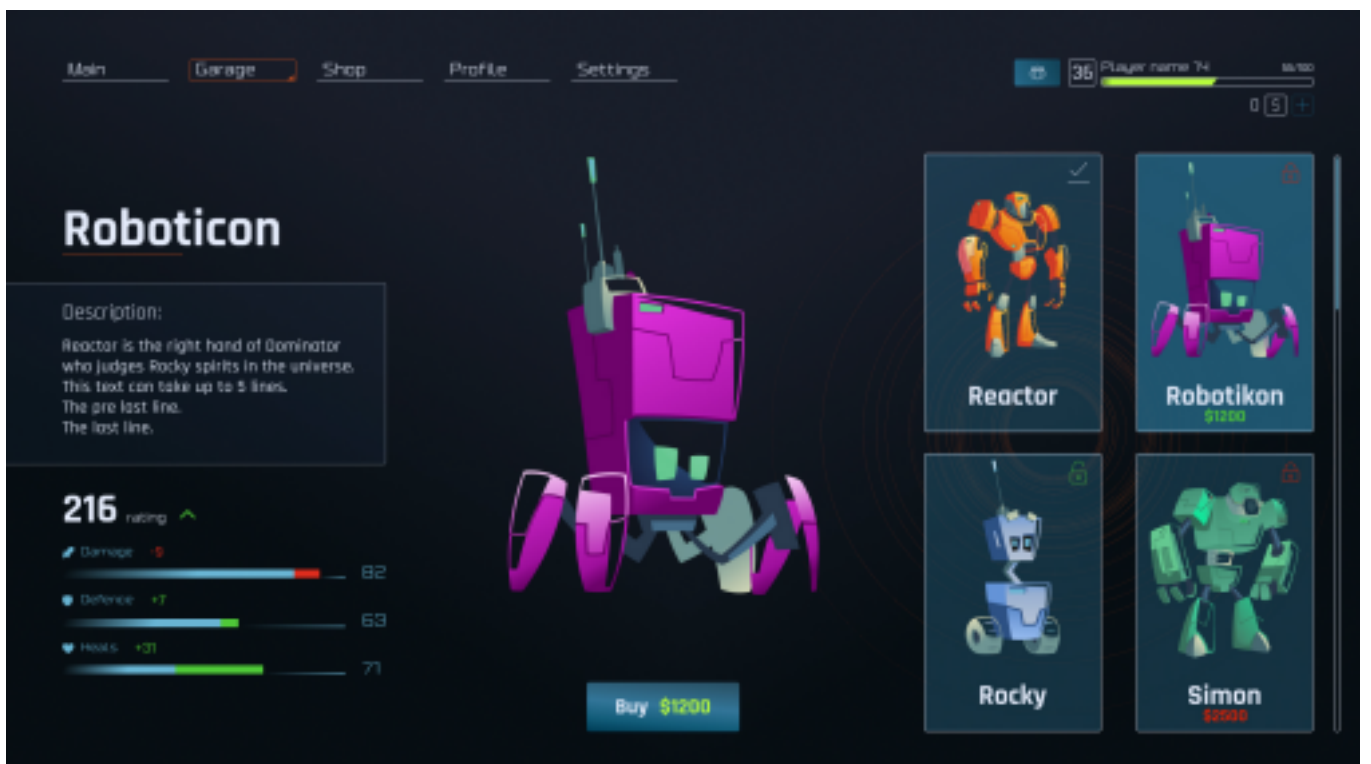
У правій частині екрана розташований блок із доступними роботами.

Усього 4 роботи й одна заглушка (додати будь-якого робота повторно з будь-якими статями). Блок повинен мати можливість скролу.

Під час натискання на потрібного робота, кнопка вибору має змінити свій статус.

Також статистика роботів повинна порівнюватися при виборі іншого робота і відображатися більше-менше щодо обраного на даний момент.

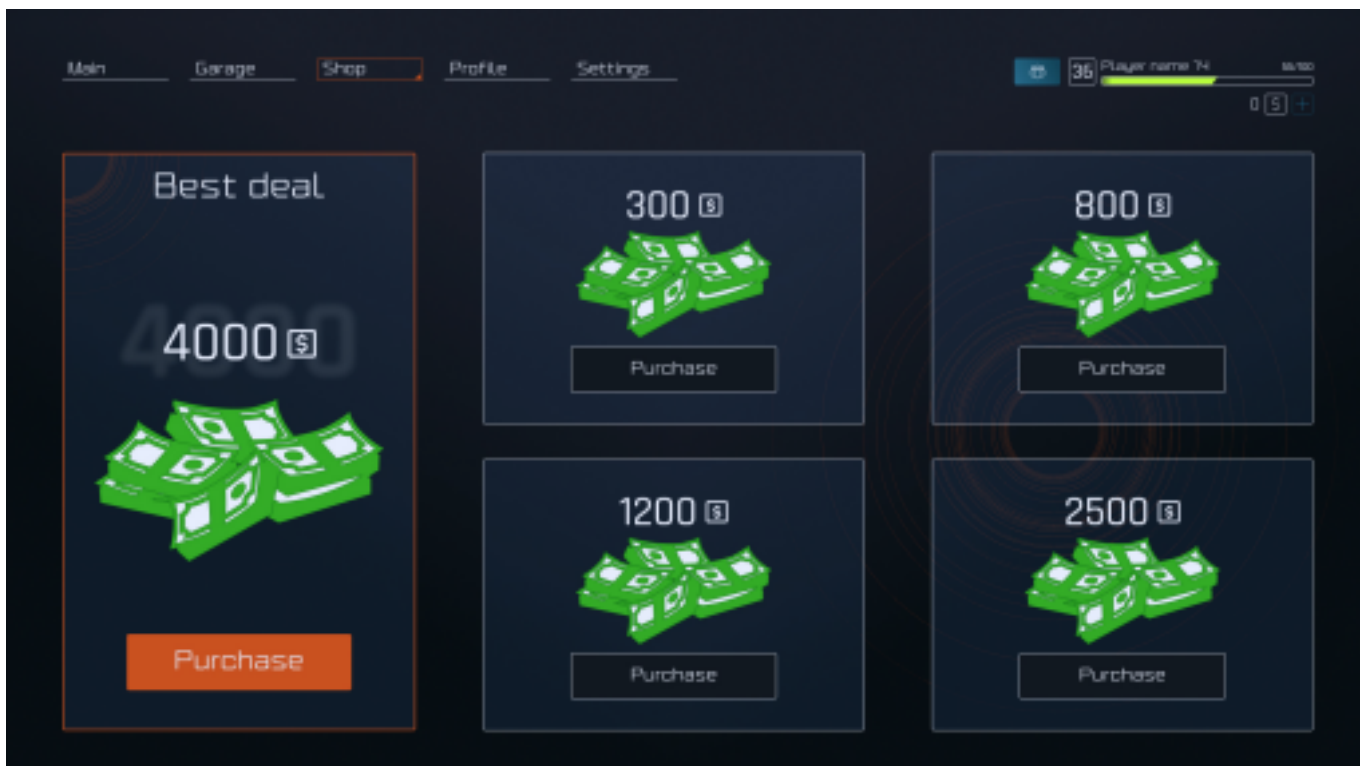
Робота можна купити при натисканні на кнопку "Buy" маючи достатню кількість валюти.



У верхній частині екрана розташований блок з ігровою валютою.

Натиснувши на іконку додавання валюти або кнопку "Shop" у меню, має відкритися "екран" магазину.

Магазин містить 5 кнопок із різним номіналом пропонованої валюти. Під час натискання на кнопку, валюта має "купуватися" і додаватися до загального балансу гравця. Вийти з магазину можна перейшовши в "Garage".



Верстка має бути адаптивною і підлаштовуватися під різні співвідношення сторін.

Макет має бути "гумовим" і розтягуватися залежно від екрана.

Блок з описом обраного робота завжди має бути притиснутий до лівої частини екрана, а блок з вибором роботів - до правої.

Надіслати Архіви з проектом (усе, що знаходиться в папці, не пакувати тимчасові папки Intermediate, Saved, Derived Data Cache) і ПК білдом

Для виконання завдання, використовуйте Unreal Engine 4/5

[Посилання на макет](#)