Все тестовое задание предполагает, что соискатель уже знает всю теорию и умеет применять GOF паттерны. Идеальное время выполнения ~30 минут (считается что вам не придется знакомиться с теорией и искать решения)

Инструменты для решения: UniRx и Zenject.

1. Используйте monoinstaller, как точку входа, и installer для реализации абстрактной механики.

2. Реализуйте коллекцию моделей.

3. Создайте класс, задача которого будет управлять моделями.

4.1 Возьмите N моделей и пусть каждая предоставит свой stream (iobservable) с эмитом int значений.

4.2. Смержите полученные stream'ы и выведите в консоль все эмиты.

5.1. Создайте stream из коллекции моделей выше (IObservable<IEnumerable<your\_model>>)

5.2. Превратите stream из 5.1. в самостоятельные потоки эмитирующие int из your\_model.

5.3. Каждый stream должен вывести в консоль свой int, а после все самостоятельные stream'ы должны высвободится самостоятельно.

5.4 Выведите результат в консоль.

6.1. Создайте stream, который отбирает элементы из коллекции по какому-нибудь критерию.

6.2. Добавьте условие на stream, чтоб эмиты проходили только если условие выполнено.

6.3. Выведите результат в консоль.

Ответ с рабочим кодом прислать через любой доступный code share либо гит.

Самопроверку можно выполнить, используя сцену юнити. Свой результат должны видеть сразу по запуску Play mode. В вашем коде Monobehaviour может быть только MonoInstaller

Допускается упрощение кода, чтобы быстрее решить задачи, но оставьте комментарий поясняющий, как вы бы это сделали в боевой задаче.

Помимо корректности выполнения также оценивается: аккуратность кода, читаемость, смысловые названия переменных/методов/классов.