

Игра съедобное-несъедобное

Игроку поочередно показывают карточки с картинками.

Если на картинке съедобный предмет, игрок должен свайпнуть карточку вправо, иначе - влево.

Пример игры: <http://test-task-eatable.s3-website-eu-west-1.amazonaws.com>

Активы для игры: <https://files3.1c.ru/s/yCX5XcsRf99EBRD>

При верном выборе игрок получает в награду 1 звезду.

При ошибке - теряет 1 жизнь. Жизней всего 3 (настройка).

На выбора дается ограниченное время - 3с. Если игрок не успел выбрать за это время, считается что он ошибся. Т.е. так-же теряет 1 жизнь.

После потери всех жизней игра заканчивается.

Появляется окно с заработанными звездами кнопкой "начать заново"

Интерфейс - счетчик заработанных звезд, количество жизней, таймер

Технические требования

1. Для создания карточек использовать паттерн фабрика. Созданный объект помещать в родителя, а не в рут сцены.
2. Для взаимодействия между объектами применять паттерн шина событий
3. Свайпы обрабатывать через `IBeginDragHandler`, `IDragHandler`, `IEndDragHandler`
4. Картинки для карточек загружать динамически применяя технологию `Addressable Assets`. Отработанные сразу выгружать.
5. Настройки игры вынести в конфигурационный файл(количество жизней, таймаут для выбора, макс. комбо)
6. Состояния карточек реализовать через `стейт машину-аниматор`.
7. Для интерфейса использовать `Unity UI`

Время выполнения 3ч

Версия unity 2019.4.30f1

Критерии оценки

Задание нужно сдать в формате открытого репозитория на <http://github.com>

Оценивать будем:

1. Качество кода.
2. Построение проекта
3. Структуру сцены
4. Качество анимаций и эффектов