

專案下載

1. 專案連結：<https://github.com/BonioTw/UnityInterview.git>
2. 使用 Unity (Unity 2019.2.21f1) 載入專案

實作道具商店介面

配置：

1. 打開 Assets/Scenes/ShopScene.unity
2. 設定參考解析度為 750 x 1334（與 Reference 相同）
3. 圖片素材在 Assets/Images 或 Assets/Resources 資料夾中
4. 道具資料在 Assets/StreamingAssets/ShopItems.json 檔案中

請按照參考圖，實作以下三個目標：

【目標一】：實作道具商店介面 - 3 x 3 道具商店

- 參考 Assets/Images/Reference/Reference_Step1.png 實作商店基本介面框架（不需要道具資料）



【目標二】：串接 JSON 道具資料，顯示在道具商店中

- 讀取並解析 Assets/StreamingAssets/ShopItems.json 的資料
- 參考 Assets/Images/Reference/Reference_Step2.png，將解析完成的資料顯示在道具商店中



- 道具圖片位於 Assets/Resources/Images/ShopItems 中，圖片名稱與道具資料的 name 欄位相同
- 提示：可使用 UnityEngine.JsonUtility 解析 JSON 格式

【目標三】：點擊商店道具，彈出視窗顯示道具詳細資訊

- 參考 Assets/Images/Reference/Reference_Step3.png 與 Assets/Images/Reference/Reference_Step3.gif，實作商店道具詳細資訊視窗



- 詳細視窗顯示的道具資訊為使用者點擊的道具
- 商店道具詳細資訊視窗可以點擊右上角的「x」關閉

【加分目標】：為商店道具詳細資訊「彈出」與「關閉」增加 Bounce 動畫