

- 專案下載
 1. 專案連結：<https://github.com/BonioTw/UnityInterview.git>
 2. 使用 Unity 載入專案
- 商店介面
 1. 打開 Assets/Scenes/1-ShopScene.unity
 2. 說明：請參考 Assets/Images/Reference 資料夾的內容
 3. 完成目標：
 - 照 Reference 內的內容做出直向 16:9 的 UI
 - 點擊 shop1 右上角的寶箱圖案按鈕會切換為 bag1
點擊 bag1 右上角購物圖圖示之按鈕會必換為 shop1
 - 繼承 Assets/Scripts/BaseModal.cs 來實做結帳與賣出畫面
點擊 Shop1 下方 9 個物品會跳出結帳畫面 shop2
點擊 Bag1 下方 9 個物品會跳出結帳畫面 bag2
 - 物品價格及其內容可隨意自訂 但按加減鈕後的值必需正確
- 方塊動畫與材質
 1. 打開 Assets/Scenes/2-CubeScene.unity
 2. 說明：該 Scene 中有個方塊，方塊上有
 - Animator:
此方塊已綁上 CubeAnimator，包含兩個讓方塊旋轉的 Animations
其中一個是讓方塊沿著 X 軸旋轉，另一個沿著 Y 軸旋轉
 - Material:
方塊的 Material 是 Cube
 3. 完成目標：
 - 按鍵盤 "Q" 鍵讓方塊播放 Animation 沿著 X 軸旋轉
 - 按鍵盤 "W" 鍵讓方塊播放 Animation 沿著 Y 軸旋轉
 - 按鍵盤 "E" 鍵讓方塊播放 Animation 沿著 X 軸反向旋轉
 - 按鍵盤 "R" 鍵讓方塊播放 Animation 沿著 Y 軸反向旋轉
 - 按鍵盤 "I" 鍵讓方塊停止動畫
 - 按鍵盤 "M" 鍵改變方塊材質（變色或變換材質）
 4. 加分目標：
 - 在場景中製作 UI 按鈕達成以上事項