|  |  |
| --- | --- |
|  | Подготовил к импорту в движок текстуры из PSD файла. Текст из PSD не брал, потому что его необходимо сделать локализируемым. Кнопки объединил с их тенями для меньшего кол-ва текстур. |
|  | Обрезал в редакторе аудио-файл с 5 секунды. |
|  | Закинул подготовленные ассеты в движок.  Шрифты – Assets/UI/Fonts/  Звук – Assets/Sounds/  Текстуры – Asstes/UI/Textures/ |
|  | Создал в юнити атлас из спрайтов(Assets/UI/Textures/UIAtlas) и добавил туда кнопки для того, чтобы при отрисовке они батчились. Фон и главную панель в атлас упаковывать не стал, поскольку пришлось бы сильно увеличить размер атласа. |
|  | Создал из шрифтов ассеты для использования в TextMeshPro |
|  | Разместил объекты на сцене. При размещении учитывался порядок элементов в иерархии для лучшего батчинга. |
|  | Для каждого текстового элемента создал Material Variant и настроил таким образом, чтобы максимально приблизиться к эффектам фотошопа. |
|  | Для того, чтобы закруглить текст «Продолжить играть?» использовал стороннюю библиотеку MegaFiers. |
|  | Для бесплатных наград создал префаб предмета, состоящий из картинки и текста, и два скрипта – Scripts/BonusItem и Scripts/BonusManager. При старте игры рандомным образом выбирается кол-во наград и кол-во каждой награды, на сцене создаются префабы и помещаются в объект с компонентом Horizontal Layout Group. |
|  | Добавил на сцену AudioSound для воспроизведения звука при клике. Создал скрипт Scripts/ButtonManager для контроля поведения кнопок. Для анимации кнопок решил не использовать аниматоры, а сделать эффект баунса с помощью корутины, чтобы для каждой новой кнопки не создавать новый аниматор. |
|  | Для стоимости продолжения игры сделал скрипт Scripts/ContinueCost, чтобы привязать стоимость к редактируемой интовской переменной. |
|  | Создал партиклы и добавил их кнопкам «Сдаться» и «Продолжить». Для того, чтобы они отображались на UI изменил в канвасе RenderMode на ScreenSpace-Camera. Затем создал скрипт Scripts/IdleManager, который проверяет нажатие любых кнопок и в случае бездействия запускает партиклы. После нажатия партиклы опять исчезают. |
|  | Каждому элементу Text и спрайтам убрал Raycast Target, чтобы они не обрабатывали нажатие. Настроил для кнопок Raycast Padding, чтобы срабатывало нажатие непосредственно на саму кнопку, поскольку в самом начале я объединил кнопки с тенями. |