



Создать новый проект на **Unity**, как на скриншоте выше, где:

1. Размерность сетки кубов  
**SizeX** – это кол-во кубов по оси **X** (от **10** до **100**)  
**SizeZ** – это кол-во кубов по оси **Z** (от **10** до **100**)
2. Посередине сверху отображается текст формулы
3. Справа в верхнем углу есть выбор формулы

При старте приложения необходимо **сгенерировать** на плоскости **XZ** сетку размерности **SizeX : SizeZ, состоящую из кубов** как показано на скриншоте, где изначально у каждого куба одинаковые значения **Y** координаты равные 0 (нулю), а координаты **XZ** соответствуют своей позиции по оси **X** и **Z** соответственно.

По результату выбранной формулы устанавливать в соответствие для всех этих кубов **Y координаты**.

Необходимо иметь возможность вращения камеры вокруг данной сетки кубов, то есть вращать камеру относительно оси **Y**.

Формула:

$$A(X + Time) * A(Z + Time) ,$$

где вместо **A** используется выбранная формула (**Cos, Sin, Tangent, Cotangent**).

Хотелось бы видеть в архитектуре легкую возможность добавления новых формул, где также возможны такие комбинационные варианты как **Sin(X + Time) \* Cos(Z + Time)**.

Также хотелось бы иметь возможность легко поменять кубы на другие 3Д модели в конфиге **ScriptableObject**, в котором также будут заданы дефолтные значения **SizeX & SizeY** и формулы отображения изначально.

Дополнительным плюсом при оценке задания будет применение **Coroutine** вместо **Update** метода, где это возможно.