

Quiz выбрать цифру/букву по заданию

Требования

- Использовать Unity 2019.2.21f1
- Использовать библиотеку DoTween
- Пользоваться UnityEvent в ходе разработки/настройки
- Использование интерфейсов будет большим преимуществом
- [Bounce эффект](#)

Геймплей

Цель игры: выбрать правильный вариант ответа, соответствующий заданию.

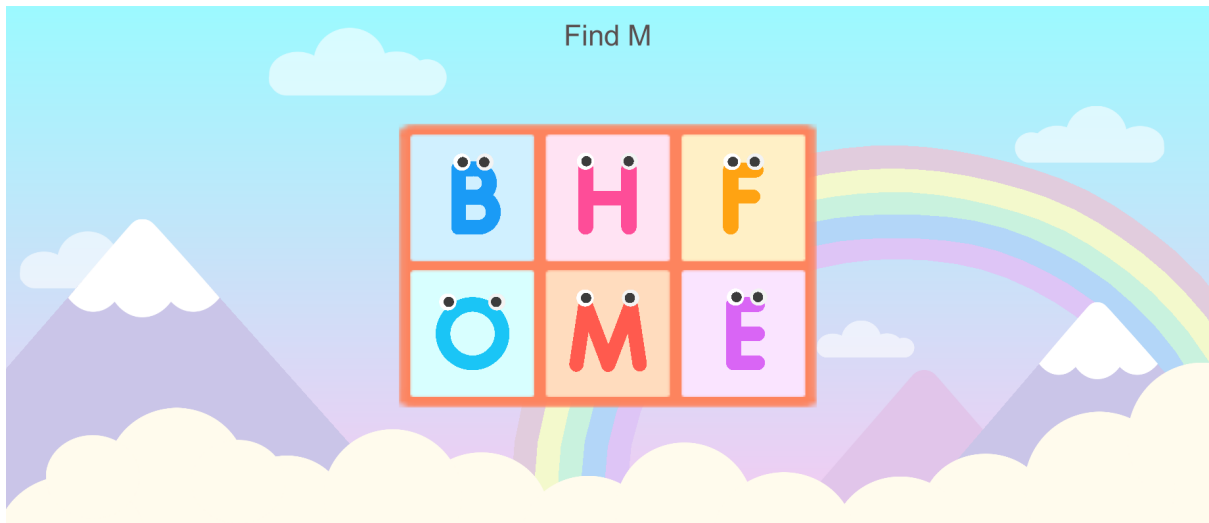
Игровой процесс по шагам

- В игре присутствует 3 уровня сложности. Легкий - 3 ячейки. Средний - 6 ячеек. Сложный - 9 ячеек.
- При завершении Легкого уровня игрок переходит на средний, а затем на сложный.

1-й Уровень - Легкий.



2-й Уровень - Средний.



3-й Уровень - Сложный



- При запуске сцены:
 - Через bounce эффект появляются ячейки с объектами (с цифрами/буквами);
 - Через fade in эффект появляется UI текст с заданием, выбрать правильный вариант ответа;
- При тапе на неправильный ответ:

- Объект внутри карточки дергается туда-сюда ([easelnBounce](#))
- При тапе на правильный ответ:
 - bounce объекта внутри карточки
 - Появляются партиклы звездочки
- При окончании всех уровней:
 - В центре экрана появляется кнопка **Restart**, нажав на нее можно начать игру заново с легкого уровня.
 - Все элементы в игре не должно быть кликабельным.
 - Должно эффектом **FadeIn/FadeOut** появиться затемнение экрана, но она не должна перекрывать кнопку **Restart**.
- При нажатии кнопки **Restart**:
 - Должен через эффект **FadeIn/FadeOut** появиться загрузочный экран (можно просто белой/черной текстурой), игровые объекты удалятся и появятся новые, после этого загрузочный экран пропадает.
 - Все должно начинаться с пункта “При запуске сцены”.

Условия генерации данных

- При смене уровня
 - Цель задания (правильный ответ) выбирается случайным образом. Она не повторяется в рамках сессии, где сессия - запущенный Play Mode. Т.е. если в задании говорится найти цифру 4, то на следующих уровнях цифра 4 не выберется
 - эффект появления ячеек НЕ происходит. Старые объекты в ячейках удаляются, появляются новые (мгновенно. Новые ячейки также появляются мгновенно).
 - мгновенно меняется текст задания в UI. Пример: Find F или Find 7
 - **Важное требование.** При смене уровня может подставиться один из двух видов визуализаций (из разных наборов данных): вариант с цифрами, либо с буквами, соответственно и цель задания меняется вместе с набором объектов. Данная конфигурация должна быть максимально простой и понятной. Это необходимо для того, чтобы в дальнейшем без участия разработчика можно было в данную игру подставить фрукты, овощи, виды машин и пр.
- Во время генерации уровня учитывать, что правильный вариант ответа только один.
- В коде не должно быть деления на букву/цифру. Механика должна работать с любыми объектами, вне зависимости от того что это. Код одинаковый для обоих случаев, различаются только наборы данных и визуальная составляющая. В общем виде будет выглядеть так: есть набор цифр от 1 до 9 включительно и есть набор букв от A до Z. Первым делом выбирается состав

данных, который как минимум включает в себя необходимый набор объектов в ячейках и цель задания.

- Префаб ячейки должен быть единственным в проекте
- Gameplay не должен разделяться на разные сцены, все должно работать на одной сцене.