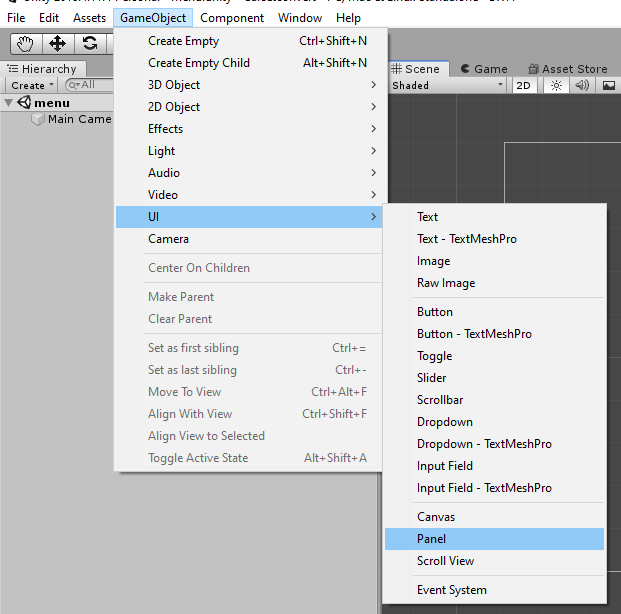
У цьому завдання ми розберемо особливості створення меню та завантаження різних сцен.

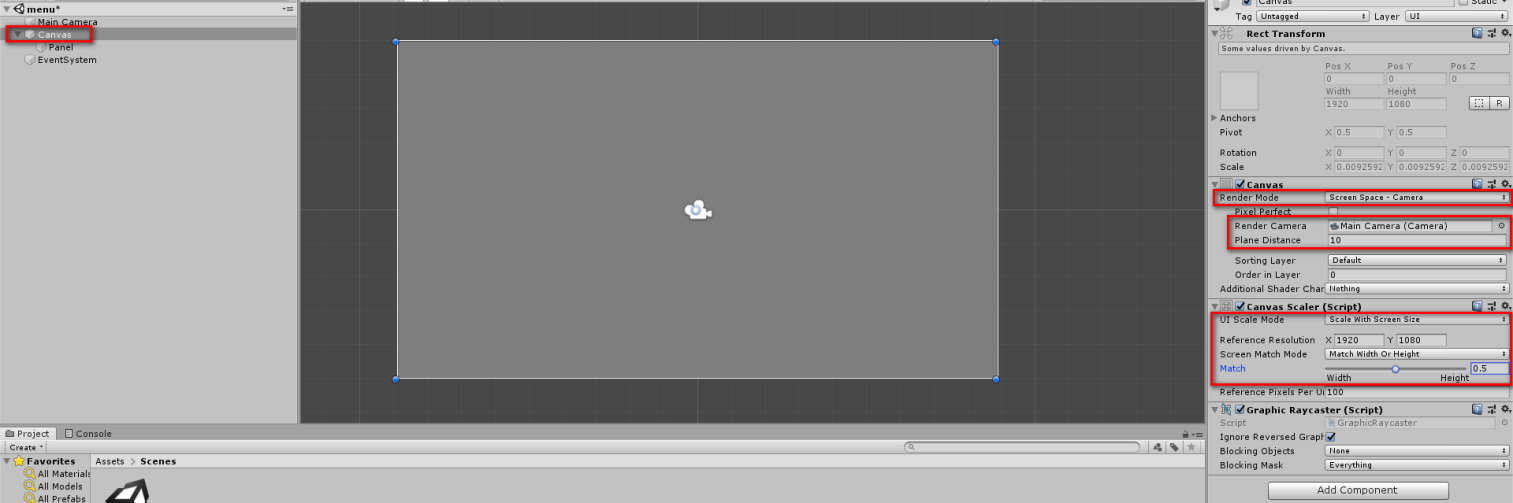
Для цього напишемо невелику програму, яка конвертуватиме величини і виконуватиме прості арифметичні операції.

Створіть новий проект. Перейменуйте стандартну сцену на «menu»

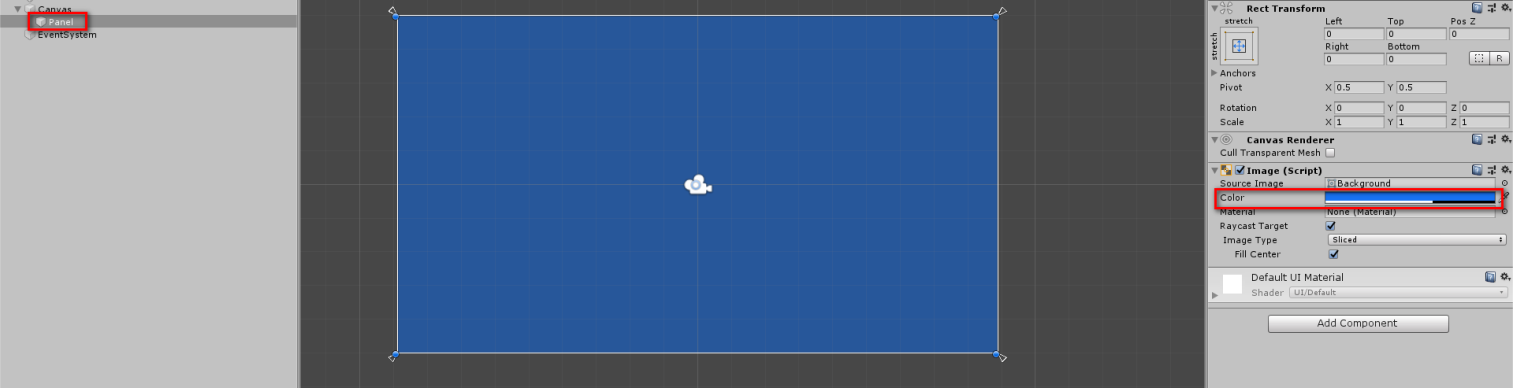
Створіть об'єкт panel



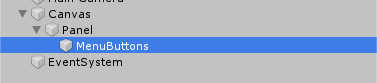
Налаштовуємо canvas



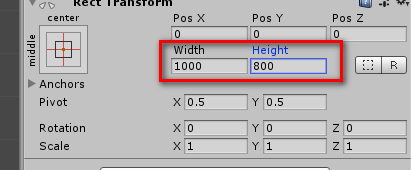
Виділяємо panel і задаємо йому бажаний колір тла:



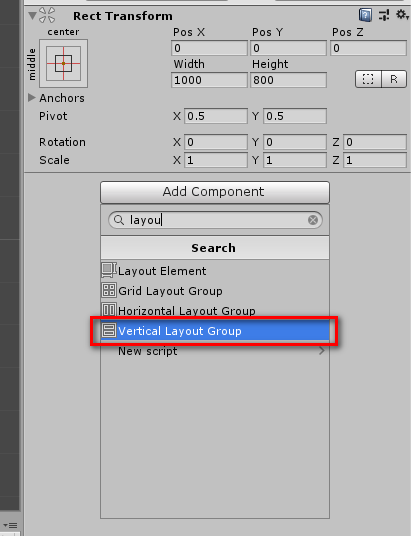
Створюємо в конвасі порожній елемент під назвою MenuButtons:



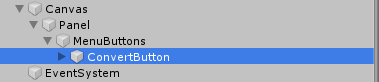
Виставляємо йому розмір 1000\*800



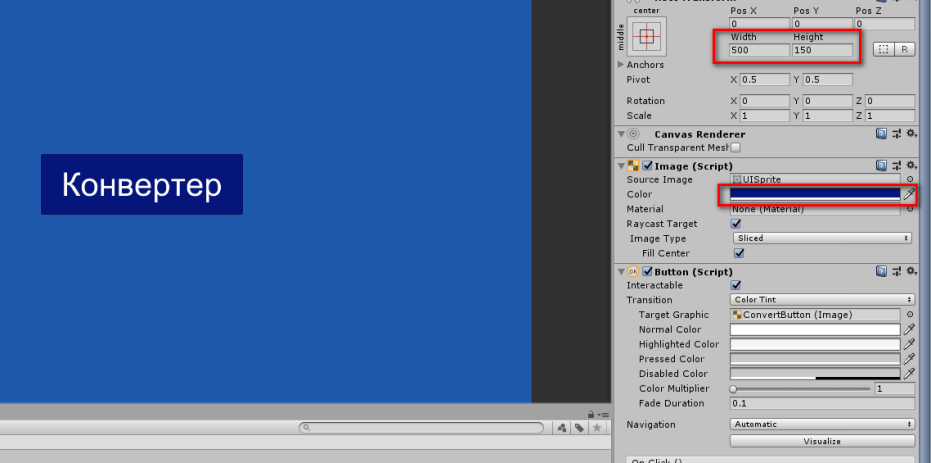
Для вирівнювання майбутніх кнопок, додаємо вMenuButtons наступний компонент



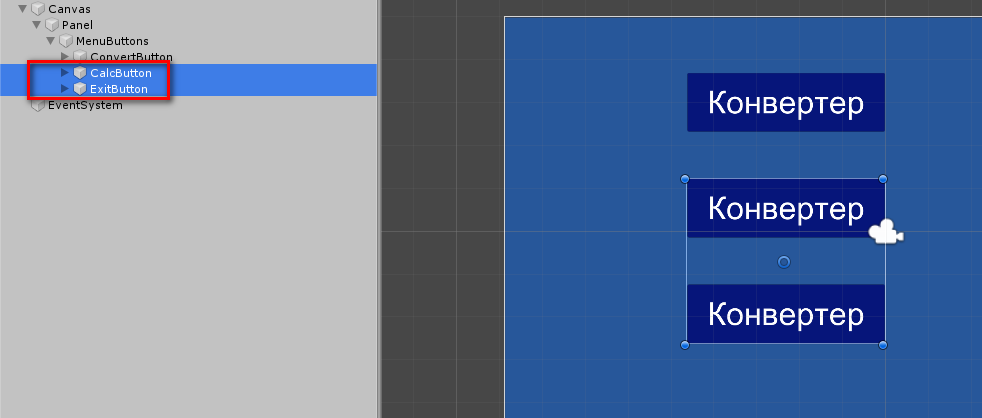
Створюємо вMenuButtons кнопку і називаємо її ConvertButton



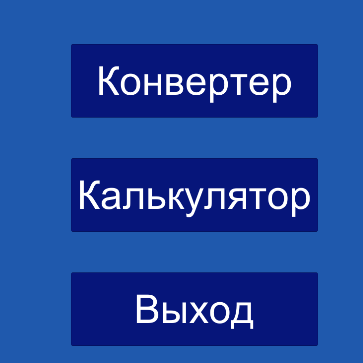
Встановлюємо розмір кнопки 500\*150 та вибираємо бажаний колір. Пишемо всередину текст: «Конвертер», розмір тексту 80, колір за бажанням



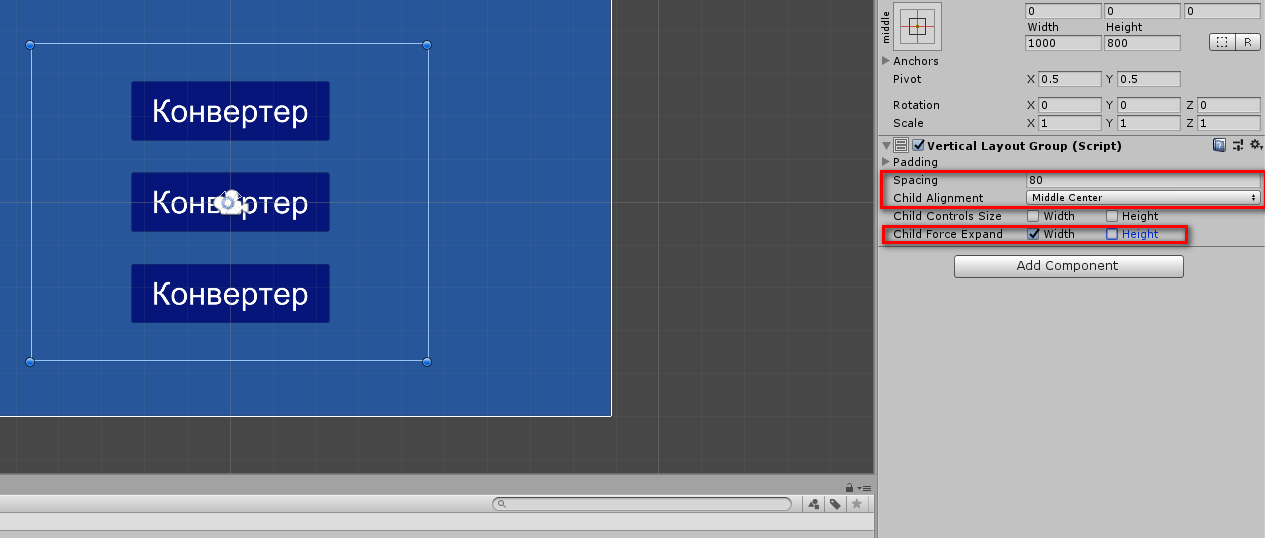
Копіюємо кнопку двічі і перейменовуємо їх таким чином:



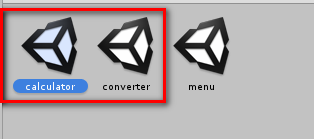
Змінюємо текст у кнопках:



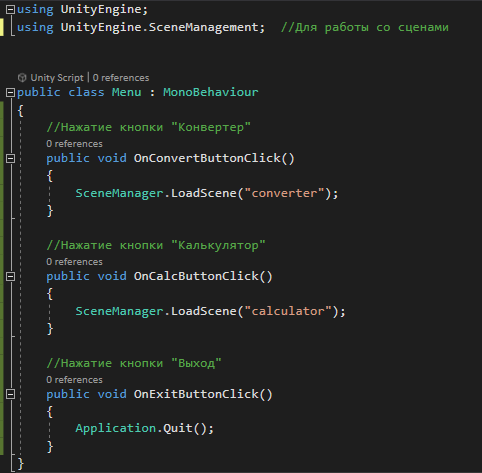
Тепер налаштуємо вирівнювання кнопок. Виділяємо об'єкт MenuButtons та налаштовуємо в ньому:



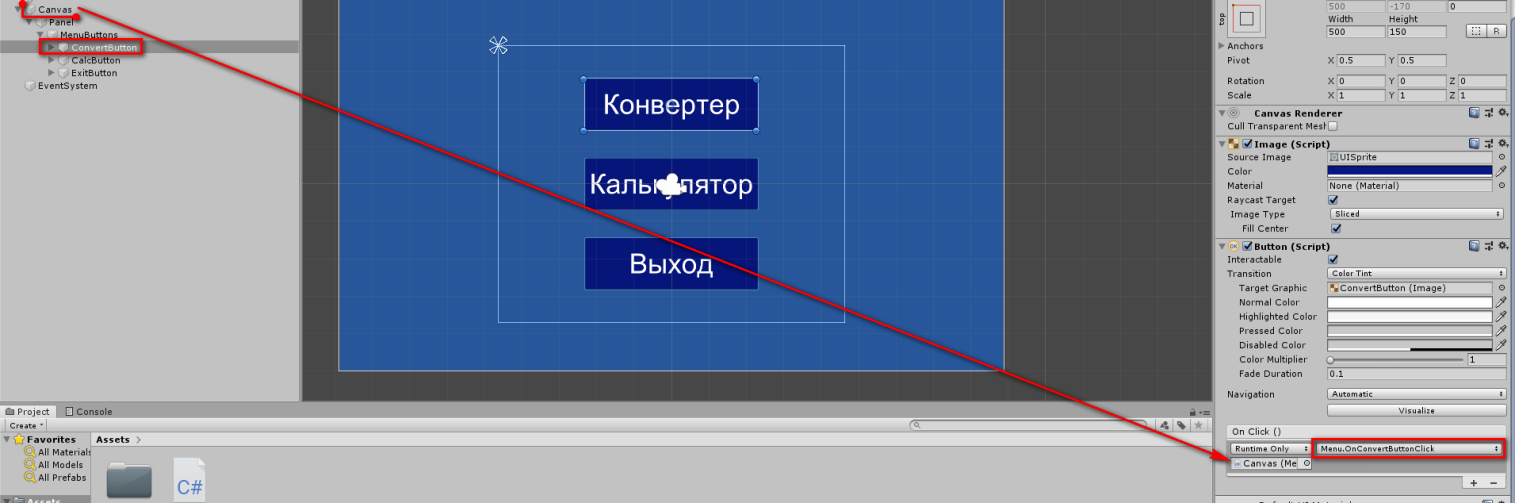
Створюємо ще 2 сцени:



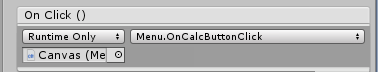
Створюємо скрипт "menu" і застосовуємо його до canvas. Пишемо у скрипті:

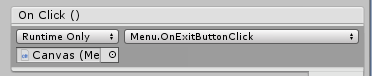


Виділяємо кнопкуConvertButton і вказуємо їй подію натискання

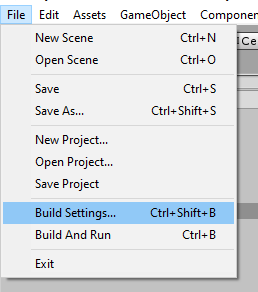


Повторюємо те саме для кнопок, що залишилися, вибираючи відповідні їм методи:

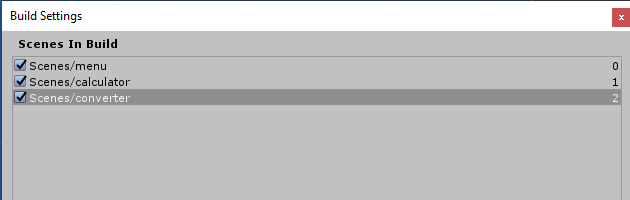




Відкриваємо



Додаємо всі сцени до білду. Menu обов'язково має бути першим у списку:



Закриваємо та запускаємо перевірку. При натисканні на конвертер та калькулятор повинні запускатись порожні сцени!