Необходимо реализовать проект содержащий следующие экраны (Views) с соответствующей им логикой:  
  
Menu View - главный навигационный экран, содержит кнопки перехода на другие экраны.  
Daily Bonus View - экран получения ежедневного бонуса  
Settings View - экран настроек приложения.  
Levels View - экран отображения списка уровня  
Shop View - магазин приложения.  
В процессе реализации экранов следует быть внимательным к деталям UI/UX  
  
Технические требования  
  
В качестве игровой валюты в игре выступают Билеты - их можно покупать в Магазине за $, тратить, либо получить в качестве ежедневного бонуса  
Daily Bonus View - необходимо реализовать логику получения ежедневных наград  
Settings View - Настройки приложения переключают воспроизведение Звуков и Музыки. В качестве фоновой музыки можно использовать любой аудио файл, звуки достаточно будет настроить только на нажатие кнопок.  
Levels View - экран с уровнями можно пролистать, для иллюстрации в игре стоит сделать минимум 20 уровней, в качестве тестовой логики Пользователь проходит уровень и открывает следующий, когда на него кликает.  
ShopView - В магазине должны быть реализованы внутригрупповые покупки за $ с помощью Unity IAP, а также иная логика покупки и отображение доступных по умолчанию товаров. Некоторые товары не доступны и их стоит разблокировать, когда пользователь пройдет необходимый уровень.  
UI должен корректно реагировать при изменении размеров экрана, не стоит допускать наложение элементов друг на друга.

Результат тестового задания - стоит записать видео демонстрацию работы всех экранов в друх разрешениях, как для iPhone, так и для iPad. Переключение разрешений лучше показать на демонстрации.

