

# Тестове завдання для Unity

Завдання перевірятиметься на версії Unity: **2020.3.15**

## Загальні вимоги:

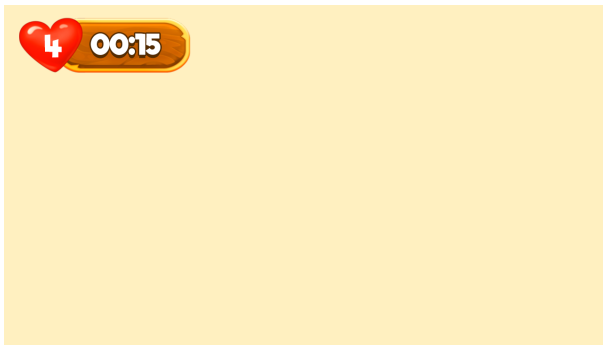
- Гра має бути в горизонтальній орієнтації
- Гра має виглядати без спотворень на будь-якому екрані зі співвідношеннями сторін від 4х3 до 16х9.
- Вспливаюче вікно має займати по висоті однакову частку екрану при будь-якій роздільній здатності.
- Кольори, розміщення елементів та розмір має бути відповідно до макету.
- Для всіх написів має використовуватись шрифт, який надається в ресурсах

## Правила життів:

- Максимум може бути 5 життів
- Якщо життів менше п'яти, то наступне життя автоматично надається через 20 секунд (в грі це буде 30хв, в тестовому завданні це 20 секунд, щоб легше було тестувати)
- Час в інтерфейсі має оновлюватися щосекунди.

## Вимоги до сцени:

1. Сцена має бути заповнена однорідним кольором як на макеті.
2. В лівому верхньому куті має виводитись віджет із життями.
3. При натисканні на віджет має відкриватись вікно із життями.

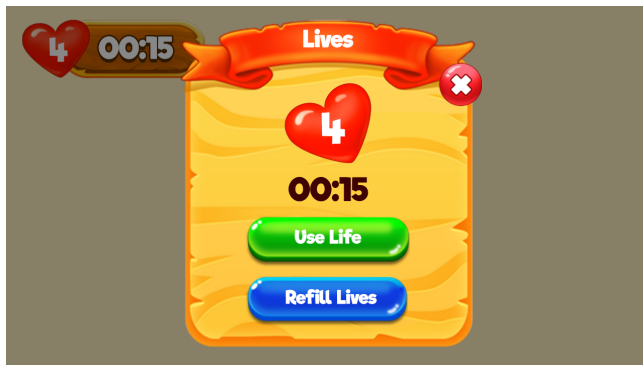


## Вимоги до віджета життів:

1. Час має бути відформатований у вигляді MM:SS
2. Напис із часом має мати тінь таку як на макеті.
3. Якщо життів максимум замість часу до наступного має виводитись Full

## Вимоги до вспливаючого вікна:

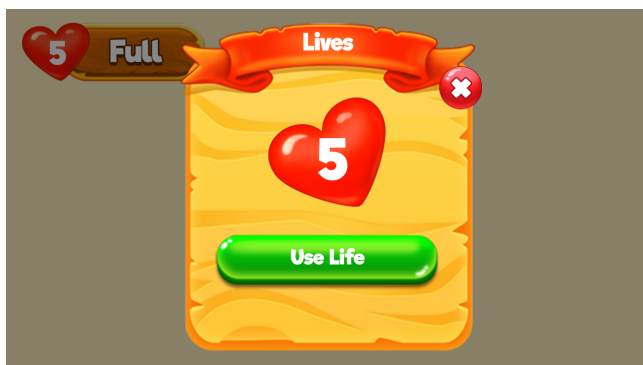
1. Сцена має бути затемнена напівпрозорим чорним.
2. При відкритті вікна затемнення має з'являтися плавно (прозорість збільшується від 0). При закритті вікна затемнення має плавно зникати.
3. У вікна має бути заголовок та кнопка закрити.
4. При натисканні на кнопку закрити, або поза вікном, вікно має закриватись.
5. При відкритті вміст вікна має анімовано заїжджати на сцену зліва з за меж сцени. При закритті вміст вікна має анімовно виїжджати за межі сцени.
6. На вікні має виводитись поточна кількість життів, таймер до наступного життя та дві кнопки Refill Lives та Use Life. Таймер оновлюється щосекунди.
7. Кнопка Refill Lives заповнює життя до максимуму
8. Кнопка Use Life віднімає одне життя.
9. Якщо життів 0, то кнопка Use Life не виводиться.
10. Якщо життів максимум, то кнопка Refill Lives та таймер до наступного життя не виводиться.
11. Розстановка елементів у вікні відрізняється залежно від кількості життів (макети далі)



Звичайний вигляд



Немає життів



Максимум життів

#### Вимоги до задачі проекту:

1. Проект має бути заархівований в ZIP
2. Обов'язково має бути вказано скільки часу пішло на його виконання.

## Daily Bonus

1. При вході в гру має виводитись вікно із назвою Daily Bonus. В ньому має бути кнопка Claim та напис із кількістю монет. При натисканні кнопки Claim вікно має просто закриватись.
2. Кількість монет залежить від поточного дня в порі року.
  1. В перший день пори року (наприклад September 1 або December 1) гравець отримує 2 монети. (нотатка, 2 жовтня це буде 32 день осені)
  2. В другий день пори року гравець отримує 3 монети. (September 2)
  3. В треті та наступний день гравець отримує сумму 100% монет за поза попередній день та 60% монет попереднього дня. Кількість отриманих монет округлюється. Приклад 3-го вересня гравець отримає 60% монет із 2-го вересня та 100% монет із 1-го вересня.