**Задание для соискателей на позицию Unity developer**

Целевая платформа – PC

Unity – до 2019(лучше 2018.3.0)

Стиль кода - стандартный из Resharper(VisualSudio) или Rider(убрать все Warnings)

1) Создать пустую сцену с базовым контекстом

После клика на мышь (тач) на сцену в месте клика появляется "Примитивная фигура меш".

1а) "Примитивная фигура меш" должна загрузиться из ассетбандлов (префаб) - один рандомный из 2-3 асетбандлов (Добавить куб, сферу, капсулу, или другие модели на ваше усмотрение);

1b) Названия префабов должны загрузиться из джсонки, которая загрузится из ресурсов во время рантайма.

2) После клика на объект - в модельке должно увеличится число кликов по нему (после нажатия на левую кнопку мыши пускается raycast и если луч попал по нашему объекту, то срабатывает сам "клик на объект" - увеличивается число кликов в объекте).

Каждые n секунд объект будет менять цвет.

Он начинает менять цвет сразу после создания объекта, а не после клика первого или любого по нему.

Клики, которые делает юзер, живут своей жизнью, а таймер бесконечный – своей. При этом, когда мы кликаем по обьекту и увеличивается кол-во кликов,то он должен перекрашиваться в цвет по условиям пункта 3а, но логика изменения цвета от таймера не исчезает.

Когда объект поменял цвет на рандомный с помощью таймера, в нем количество кликов не меняется.

3) В зависимости от количества кликов объект должен раскрашиваться в разные цвета.

Количество кликов и цвет должен быть прописан в ScriptableObject, который грузится из ресурсов.

3а) Для каждого из типа объектов (куб, сфера, капсула) - свои параметры для цвета и настройки.

4) После того, как создался объект, вытаскиваются настройки игры (общая админка), в которой указано количество секунд, по происшествии которых, объект будет сам менять цвет (на рандомный вообще, он не должен браться из админки).

Ожидание определенного времени сделать с помощью UniRX (не карутиной)

P.S. : общая админка - ScriptableObject, грузится из папки Resourses (GameData)

Модель фигуры (GeometryObjectModel):

- int ClickCount;

- Color CubeColor.

Админка (ГД баланс для объекта) (GeometryObjectData: ScriptableObject):

- List<ClickColorData> ClicksData;

// Если текущее количество кликов у обьекта ObjectType находится в диапазоне MinClicksCount-MaxClicksCount,

// то цвет текущего обьекта меняется на Color

ClickColorData:

- string ObjectType;//тип создаваемого объекта (куб, сфера, капсула)

- int MinClicksCount;

- int MaxClicksCount;

- Color Color;

Админка (ГД баланс самой игры) (GameData: ScriptableObject):

- int ObservableTime