

Тестовое задание на Unity программиста

Введение



Игровой экран состоит из:

- Строки состояния (1)
- Группы Кнопок (2)
- Названии окна(3)
- Тела окна(4)

Тело окна состоит из фона и текстового поля, в котором отображается название предыдущего окна и текстовое поле в котором отображается информация - счётчик который отображает сколько раз открыли окно.

Старт приложения



При старте приложения в строке состояния(1) должна быть надпись "Ничего не нажато".

Должно быть четыре кнопки на кнопках надписи согласно картинке

Нажатие на кнопку



При нажатии на кнопку, например на кнопку "Открыть окно 1", открывается Окно 1. В заголовке окна появляется надпись "Окно 1". Так как предыдущего открытого окна не было, поле которое отображает название предыдущего открытого окна остаётся пустым. А счётчик открытий окна увеличивается на 1.

Если нажать кнопку "Открыть окно 2", открывается Окно 2. В заголовке окна появляется надпись "Окно 2". В поле название предыдущего окна появляется текст "Предыдущее открытое окно: Окно 1"

Счётчик количества открытий окна увеличивается на один.

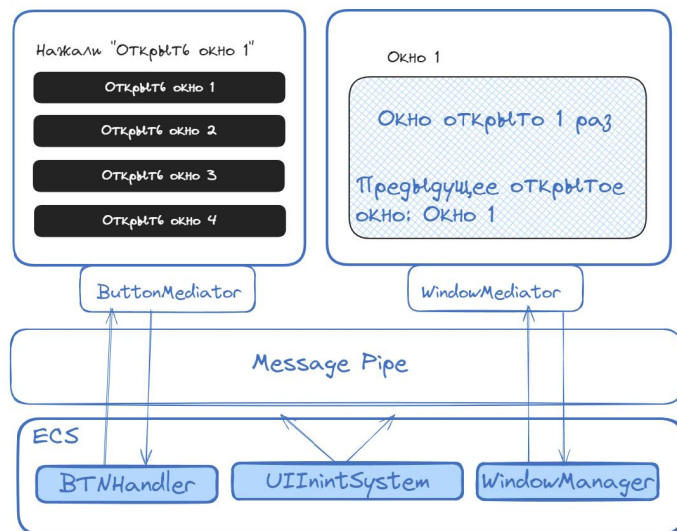


Нажатие на Окно.

При нажатии на тело окна, должно произойти следующее: Окно закрывается, в строке статуса пишем Окно № закрыто.



Архитектурное решение



Для решения задачи необходимо использовать следующие сторонние библиотеки:

- vContainer - для разрешения зависимостей
- MessagePipe - как Message Broker
- Morphe ECS - как ECS

UI можно использовать любой или unity UI или UI toolkit (не влияет на прохождение тестового задания, как и дизайн приложения)

UI и ECS не должен ничего знать про друга(не иметь прямых ссылок друг на друга), а должны общаться между собой исключительно по Message Pipe

MessagePipe события должны быть инжектированы как в соответствующие системы ECS так и в медиаторы которые управляют UI блоками.

Изначально UI не должен находится на канвасе приложения, а должен создаваться по событию из UIInitSystem.

Вся логика приложения должна быть реализована в ECS. Т.е. не надо писать логику в медиаторах и в представлениях UI.

BTNHandlerSystem - должна получать и обрабатывать сообщения о нажатых кнопках и сообщать посредством ECS посылать информацию WindowManagerSystem которая отвечает за логику работы окон.

Результат

Проект без папки Library нужно заархивировать в zip. И отослать выдавшему техническое задание. Архив назвать `unity_surname_f_s_mm_dd_yy` где surname - ваша фамилия f,s - инициалы. а mm_dd_yy - дата завершения тестового задания.