В архивах готовая игра и префаб всплывающего окна.

Надо сделать так, чтобы при атаке врага всплывало окно с текстом и кнопками «да» и «нет».

Текст окна:

*«Верно ли следующее выражение?»*

*Дальше идет выражение вида e=a\*b*

Выражение должно меняться каждый раз.

При правильном ответе с игрока не снимаются очки,а при неправильном - он получает урон равный «EnemyDamage». После нажатия окно закрывается до следующей атаки врага.

(*Как я вижу решение*:

playerHit.вызов окна

цел а = рнд(от1, до9)

цел b = рнд(от1, до9)

цел d =рнд(от0, до1)

с = a\*b

e=a\*(b+d)

вывод е=а\*b //в всплывающее окно

если (с==e)

если нажата кнопка «да», то

playerHit(0)

закрыть окно

иначе // нажата кнопка «нет»

playerHit(EnemyDamage)

закрыть окно

иначе //(с!=e)

если нажата кнопка «да», то

playerHit(EnemyDamage)

закрыть окно

иначе // нажата кнопка «нет»

playerHit(0)

закрыть окно

)