Тестовое задание

Необходимо реализовать демонстрационную взрыв-схему простой детали – планетарного редуктора (модель в формате fbx приложена).   
  
Рабочая сцена делится на две части, левую (0.3 от ширины экрана), и правую (все остальное пространство). В левой части рабочей сцены должен быть нажимаемый список компонентов редуктора, и само название редуктора. В правой части сцены должна быть сама деталь. Деталь нужно иметь возможность осмотреть со всех сторон (орбитальный обзор). В любом состоянии при любом повороте все компоненты детали не должны выходить за рамки правой части сцены. При нажатии на название редуктора в левой части происходит слёт-разлёт взрыв-схемы и сворачивание/разворачивание списка деталей. При нажатии на название компонента редуктора происходит анимированный подлёт к нему и орбитальный обзор, остальные детали должны быть скрыты. При повторном нажатии на этот же компонент производится обратное действие. Должна быть адекватная обработка нажатий кнопок компонентов и кнопки редуктора в любом порядке (визуально должно быть видно нажатие, текущий выбранный элемент), всё должно работать предсказуемо.  
  
Основные критерии:

- Проект должен быть на unity, скрипты на c#.

- Проект должен иметь минимум две сцены: меню и рабочая сцена;

- В меню должны быть две кнопки: первая кнопка должна загружать рабочую сцену, вторая - выход;

- В рабочей сцене должна быть кнопка назад, которая возвращает в сцену меню;

- Проект должен быть на URP и собираться в standalone (для Windows);

- Программа должна корректно работать в FullHD разрешении;

Будет плюсом:

- Настроить внешний вид детали как на скриншоте в папке (отблеск на металлической поверхности).

- Адекватная работа на разных разрешениях экрана.  
  
Проект необходимо загрузить на гит в публичный репозиторий  
Билд проекта можно так же загрузить в репозиторий, либо выгрузить отдельным файлом на яндекс/гугл диск  
  
Срок на выполнение: 2-3 дня