Цель

Оценить навыки разработки приложений в Unity и управления версиями кода с использованием системы контроля версий

Описание Задачи

В данной задаче вам предлагается разработать мини-игру "Кликер" в среде Unity. В игре присутствуют два ресурса: золото и серебро. Количество каждого ресурса отображается на экране, а также показывается общее количество ресурсов в игре.

Для управления количеством ресурсов в игре предусмотрены две кнопки. Каждая кнопка, при нажатии на неё, увеличивает количество соответствующего ресурса на одну единицу.

Требования

* Создайте новый проект в Unity.
* Создайте сцену для игры и назовите её, например, "ClickerGame".
* В сцене разместите элементы интерфейса:

1. Два текстовых поля для отображения количества золота и серебра.

2. Одно текстовое поле для отображения общего количества ресурсов.

3. Две кнопки с названиями "Золото" и "Серебро".

* Напишите требуемый для реализации игры код
* Весь проект должен быть выложен в репозиторий на платформе GitHub
* Каждый класс должен быть документирован с описанием его назначения
* Обратите внимание на то, что вы закомитите в репозиторий и как. Постарайтесь избежать лишнего

Оценка

* Качество и читаемость кода
* Структура проекта
* Архитектура кода
* Предпосылки к расширению
* Реализация функциональности

Сдача задания

Пожалуйста, предоставьте ссылку на ваш репозиторий GitHub, где находится ваше приложение, и убедитесь, что репозиторий доступен для просмотра.

**Удачи в выполнении Задания!**  
  
Дополнительно (цитаты):  
Когда можно добавлять отображение ресурсов и новые ресурсы не внося изменений в код, как например вот скрин, тут ресурс показывается в 2 местах и оба отображения синхронизированы (с)  
По поводу добавления отображения ресурсов, я скинул скрин из игры, где есть отображение количества дерева сразу в 2-х местах вы должны так переделать ваше тестовое, чтобы не изменяя код можно было бы добавлять столько текстовых полей, которые отображают ресурс, сколько захочется геймдизайнеру. Также надо сделать возможность добавлять новые ресурсы, не изменяя код. Синхронизация - все текстовые поля, которые показывают информацию об одном ресурсе должны изменяться синхронно, то есть значения, которые видит игрок должны быть одинаковые (с)