UITwoWindow

**Требуется:**  
В соответствии с предоставленными макетами в игровом движке Unity собрать функциональную UI, с следующими требованиями и возможностями:

Общие:  
-Максимальная неотличимость окон макета   
-Использовать TextMeshPro  
-Добавить возможность изменения изображений, текста, через компонент скрипта   
-Повторные элементы вынести в префабы  
-Реализовать логику выхода в основное меню

-по возможности реализовать адаптивность интерфейса под разные разрешения экрана

Макет1:

Макет 2:  
-Реализовать корректное отображение звезд, в зависимости от их количества (начала отчета звезд-справа)  
-Добавить скроллер   
-Добавить интерактивные переключатели

**Результат (Слева Макет, справа UI-Unity):**

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Данные:**

* Данные с Photoshop (*Assets\Source*) отдельно для Макета\_1(*Assets\Source\Makets\_1\_Sourses*) и Макета\_2(*Assets\Source\Makets\_2\_Sourses*)
* Скрипты для Макета\_1(*Assets\Scripts\Maket1*) и Макета\_2(*Assets\Scripts\Maket2*)
* Префабы для Персонажей (*Assets\Prefabs\Elements\Persons*) и Предмета с Характеристиками (*Assets\Prefabs\Elements\Parametrs*)

**Приложение по коду:**

При выполнении задания было написано три основных скрипта, для гибкой настройки объекта:

|  |  |
| --- | --- |
| Person.cs |  |
|  | Хранит все возможные Спрайты (Фон, Фракция, Героя, Звезды)  Через перечисление можно задать Персонажа  Количество звезд  Уровень персонажа  Вознесение (работает только с Золотым фоном)  Вспомогательные Объекты (Параметры)  Свет или Тень Персонажа |

|  |  |
| --- | --- |
| Element.cs |  |
|  | Объекты для отображения Предмета и его Типа  Количества Предметов  Вспомогательные Объекты (Параметры)  Отображение типа Предмета |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametr.cs |  |
|  | Тип Параметра  Изображение Параметра  Значение Параметра  Вспомогательные Объекты (Параметры) |

**Замечания:**

-не удалось реализовать корректное изображение скроллера (оставил стандартный)

|  |
| --- |
|  |

-не удалось реализовать корректное отображение текста