**Тестовое задание**

**Цель:** Реализовать простую игру “Wheel of Fortune”.

**Детали:**

* Игра состоит из двух сцен - стартовой с кнопкой старт и основной, на которой расположено колесо фортуны по центру и баланс игрока в верхней части. (+)
* Колесо состоит из 16 сегментов. На каждом сегменте отображается количество монет, которые игрок может выиграть. По центру колеса расположена круглая кнопка “Spin”, при нажатии на которую, колесо начинает быстро вращаться и плавно останавливается на некотором сегменте. (+)
* После остановки колеса, сумма монет на сегменте добавляется в баланс игрока.
* Значения сегментов (количество монет) должно каждый раз генерироваться случайным образом при нажатии кнопки “Start” в диапазоне от 1000 до 100000, быть кратным 100, содержать только уникальные значения и иметь интервалы между числами не менее 1000.
* Кнопка “Spin” должна быть неактивная пока колесо вращается.
* Начальный баланс игрока равен нулю.
* Баланс игрока (score) необходимо отображать в сокращенном виде, используя форматирование с добавлением постфикса “k”, “m”, если число больше 1000.
* Можно использовать любые иконки/картинки и другие UI элементы.

**Требования:**

* Реализовать игровую механику и UI.
* Среда разработки Unity3D.
* Отображение баланса игрока (score).
* Проект в Git репозитории (Github/Bitbucket).
* Сохранение результата между сессиями.

**Будет плюсом:**

* Использования шаблонов проектирования.
* Unit тесты.
* Наличие звуков.