**7.6 Домашняя работа**

Задача**Цель домашнего задания**  
Закрепить знания, полученные в предыдущих модулях: таймеры, работа с Image в Canvas, с текстовыми полями и переменными, с панелями, позиционированием и якорями.  
  
**Задание**  
Усовершенствуйте игру, начатую на модуле, добавьте следующий функционал:

* Подберите параметры таким образом, чтобы можно было сыграть как минимум 10 циклов нападений на деревню.
* Добавьте поле, в котором отображается количество врагов в следующем набеге.
* Добавьте параметр, который показывает, через сколько ходов от начала игры начнут появляться враги. Например, таким образом, чтобы первые 3 цикла всегда было 0 врагов в набеге, а затем они начинали приходить и их количество увеличивалось.
* Кнопки блокируются, если не хватает зерна для найма, соответственно, нельзя уйти в минус по зерну.
* Доделайте экран смерти: выводите количество пережитых набегов, количество произведенного зерна, крестьян и воинов или, например, падших воинов — на ваше усмотрение.
* Сделайте экран и условие победы. Введите переменную под это условие: например, нанять 100 крестьян или скопить 500 единиц зерна.
* Сделайте кнопку и экран паузы.
* Сделайте кнопку отключения звука.
* При нажатии на кнопки реализуйте короткий звук клика.
* При сборе урожая, нападении врагов, спавне крестьян и воинов, поедании зерна должны воспроизводиться соответствующие звуки, что-то вроде [звуков в классической Age of Empires II](https://youtu.be/2oTUvjgvVWE?t=16).
* **Бесплатные звуки и музыку можно найти здесь:**
  + <https://freesound.org/>
  + <https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/b29u25/25gb_of_high_quality_sound_effects_the_sonniss/>
  + <https://www.reddit.com/r/VideoEditing/comments/gmfjq8/sonniss_sound_fx_bundles_high_quality_sounds_for/>
  + <https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/85kzjw/30gb_of_high_quality_sound_effects_the_sonniss/>
  + <https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/5whve2/20gb_of_high_quality_sound_effects_the_sonniss/>
  + <https://habr.com/ru/company/audiomania/blog/451098/>
  + <https://habr.com/ru/company/audiomania/blog/470229/>
* Сделайте симпатичный интерфейс: с плашками, своими шрифтами и так далее.

**Критерии оценки**

* Насколько полно выполнено задание: сделано ли что-то сверх или, наоборот, часть недоделана.
* Насколько стабильно всё работает, нет ли багов.
* Насколько хорошо игра выглядит: выровнены ли панели и другие элементы UI, подобраны ли они в одном стиле и так далее.