**Тема 9. Отладка функционирования и публикация приложения симулятора**

*При выполнении итогового задания по симулятору используйте материалы Лекций 4-9*

1. Отладить разработаный симулятор так, чтобы он удовлетворял следующим **минимальным требованиям**:

**Обязательные объекты симулятора установки:**

1. Main Camera или созданная камера.
2. Directional Light и (или) дополнительное освещение.
3. Помещение (3 стены окружения: во фронт, слева, справа с тематическими изображениями на стенах и стол-подставка для установки).
4. Установка (все статичные и функциональные элементы установки с соответствующими текстурами).
5. Canvas с элементами UI для работы с симулятором.

**Запрограммированные действия:**

1. Управление камерой с «обходом» установки.
2. Общая справка-инструкция по работе с установкой.
3. Появление панели управления установкой (функции открыть-закрыть).
4. Подсветка выбранного элемента установки в списке.
5. Перемещение и поворот камеры к выбранному в списке элементу установки в удобном ракурсе.
6. Система заданий (последовательное выполнение этапов работы с учетом функциональных зависимостей между элементами установки от момента включения до ее выключения с проверкой выполнения предыдущего этапа).
7. Программная анимация при работе с некоторыми элементами симулятора установки.
8. Звуковое сопровождение при работе с симулятором (щелчок при включении-выключении).
9. Ввод значений в таблицу и обработка результатов работы установки на данных в таблице.

**Обязательные функции кнопок:**

1. Вывод подсказок в текстовые окна Text на фоне изображения Image (инструкции по использованию симулятора на полный экран, назначения элементов установки с их подсветкой и очередность выполнения заданий – в информационное окно внизу экрана).
2. Перевод камеры в удобный ракурс для просмотра выбранного функционального элемента установки.
3. Запись результатов работы в таблицу.
4. Показ таблицы.
5. Очистка таблицы.
6. Опубликовать разработанный симулятор как отдельное **exe-приложение** и сохранить для него все используемые приложением модули и папки, создаваемые при публикации.
7. Опубликовать разработанный симулятор в формате **WebGL** для последующего размещения приложения на странице Web-сайта информационной обучающей системы.