

Сделать простую quiz-игру на Unity. Игра должна брать читать текст (приложен) из asset bundle как TextAsset, выделять уникальные слова и предлагать игроку их угадать. Для угадывания у игрока есть набор букв (английский алфавит) на кнопках, слово закрытое за квадратами (на манер «Поле Чудес»), количество попыток и очки. Когда игрок нажимает на букву то она исчезает и, если встречается в слове, то соответствующие квадраты открываются. Если не встречается — то уменьшается число попыток. Если число попыток становится отрицательным — то игрок проигрывает, показывается сообщение и игра начинается снова с нулевого количества очков. Если слово полностью угадано — то количество очков игрока увеличивается на количество оставшихся попыток и игра начинается снова. Доступные буквы и количество попыток так же сбрасываются.

Слова которые были использованы не должны повторятся до тех пор пока игрок не проиграет. Если подходящих слов больше нет — то игроку сообщается что он прошёл игру и игра начинается снова с полным сбросом очков и использованных слов. Отдельная настройка указывает какая минимальная длина слова должна быть, слова меньшей длины должны игнорироваться. Регистр так же игнорируется, слова "the" и "The" считаются одним и тем же.

Для настройки игры должен быть конфиг на основе ScriptableObject где указывается какая минимальная длина слова должна быть и сколько попыток у игрока есть изначально.

Графика и звук не имеют значения. Весь код должен быть написан лично, использовать сторонние ассеты и модули нельзя.

Предоставить проект или в архиве с папками Assets и ProjectSettings, или в любом публичном git или hg репозитории. Желательно в имени архива указать фамилию и имя.

Опционально:

- Асинхронная загрузка.
- Выбор слов на основе частоты их повторения (и опция в настройках брать наиболее частые или наименее частные из оставшихся).