

Создать перечисление GameResource (Humans, Food, Wood, Stone, Gold)

Создать класс ResourceBank, отвечающий за ресурсы в игре.

В классе находится словарь с ключами - GameResource, и значениями ObservableInt

А также методы

ChangeResource(GameResource r, int v) - увеличивает значение ресурса r из словаря на v

GetResource(GameResource r) - возвращает ObservableInt из словаря, соответствующий ресурсу r

Создать компонент GameManager, который в Awake добавляет в ResourceBank начальные ресурсы (10 людей, 5 еды и 5 дерева).

Создать компонент ResourceVisual с полем GameResource, который должен следить за изменением определенного ресурса из ResourceBank и изменять значение Text. Используя ResourceVisual создать в сцене счётчики для каждого типа ресурса.

Добавить на сцену по кнопке с компонентом ProductionBuilding для каждого ресурса. При нажатии на кнопку соответствующий ресурс должен увеличиваться на 1.

Добавить в ProductionBuilding поле ProductionTime.

Модифицировать ProductionBuilding так, чтобы при нажатии кнопки запускалась корутина, которая при прошествии ProductionTime увеличивала соответствующий ресурс на 1.

Добавить к кнопке слайдер, который должен отображать прогресс выполнения корутины. Кнопка должна становиться неактивной при запуске корутины и активной при окончании.

Добавить в перечисление ресурсов уровни производства: HumansProdLvl, FoodProdLvl, WoodProdLvl, StoneProdLvl и GoldProdLvl.

Добавить на сцену панель магазина, где при нажатии на соответствующие кнопки можно увеличить уровень производства каждого ресурса.

Модифицировать ProductionBuilding так, чтобы скорость производства ресурса зависела от уровня производства, например $\text{WoodProdTime} = \text{ProductionTime} * (1 - \text{WoodProdLvl.value} / 100)$