

Задание:

Необходимо заверстать и разработать Android мини-игру. Сделать это нужно в Unity, версия – не старше 2017.1.4p2. Мини-игра должна быть представлена отдельным классом – CardMiniGame и должна запускаться следующим образом:

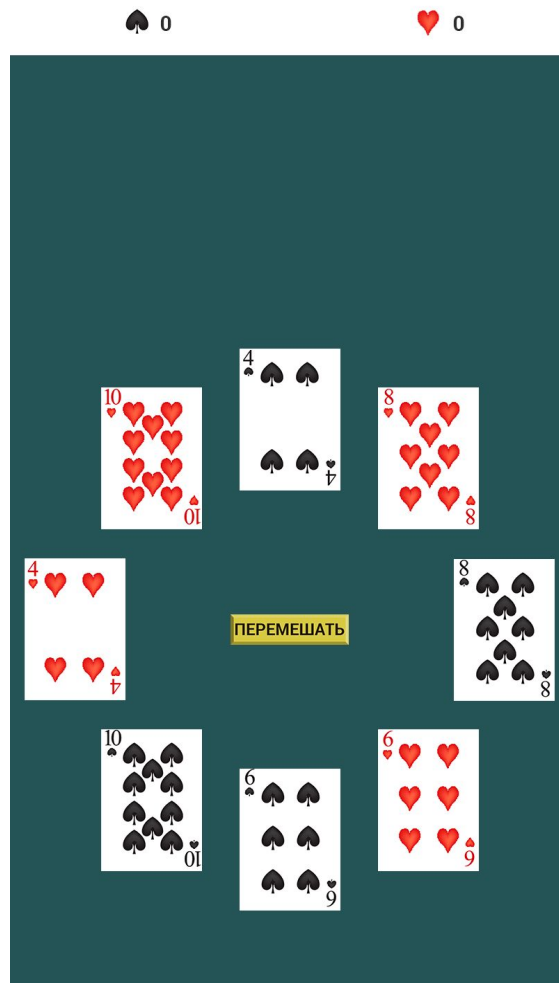
```
CardMiniGame _miniGameInstance = new CardMiniGame();  
  
_miniGameInstance.SetResources(5, 10);  
  
_miniGameInstance.Build();
```

Функция SetResources служит для инициализации значения счётчиков валют, речь о которых пойдёт ниже. Метод Build – генерирует карты, выстраивает UI и делает остальные необходимые действия для генерации мини-игры.

Игра должна быть сделана с помощью Unity UI и адаптирована под экраны с различным соотношением сторон. В случае если экран шире исходного – добавляется свободное место по бокам. В случае если экран уже – игра сжимается до ширины экрана и добавляется пустое место сверху и снизу.

Алгоритм работы

1. При входе, происходит генерация карт и инициализация счётчиков валют, после чего игрок видит на экране:
 - a. Сверху
 - i. счётчики валют «пики» и «черви», которые инициализированы функцией SetResources ранее
 - b. Ниже:
 - i. 8 карт «пики» и «черви» с номиналом 4,6,8,10, которые расположены вокруг кнопки «перемешать» «рубашкой» вниз



2. При нажатии на кнопку перемешать:
 - а. Кнопка «перемешать» сменяется на кнопку «ожидайте» и перестаёт реагировать на нажатия
 - б. Все карты, кроме той, что находится над кнопкой “перемешать” (далее эта карта будет называться «статической»), начинают двигаться по часовой стрелке, вокруг центральной кнопки. Анимация должна быть реализована программно, в коде.
3. Когда перемещаемая карта полностью заходит за статическую карту, она переворачивается «рубашкой» вверх и далее продолжает своё движение до тех пор, пока не достигнет своей исходной позиции. Т.е. она должна сделать 1 оборот вокруг центральной кнопки.
4. Когда последняядвигающаяся карта переворачивается «рубашкой» вверх, статическая карта также переворачивается «рубашкой» вверх.
5. Когда последняя карта достигла своей позиции, центральная кнопка меняется на «переверните» и снова становится активной для нажатия.
6. Когда игрок нажимает на одну из карт, которая лежит «рубашкой» вверх, карта переворачивается и генерируется по следующему алгоритму:
 - а. Масть: если во время двух прошлых игр игрок получил карты одинаковой масти, в этот раз он обязательно получит карту противоположной масти. В противном случае (либо если было сыграно менее двух игр) – масть случайна.
 - б. Номинал: если сумма номиналов прошлых двух выигрышей игрока равна 8 - он обязательно получает карту номиналом 8, если равна 10, получает карту номиналом 10. В противном случае – значение случайно.

7. После того как карта перевернулась, ее номинал добавляется к соответствующему счетчику сверху.
8. Через 2 секунды все карточки пересоздаются и переворачиваются «рубашкой» вниз. Центральная кнопка сменяется на кнопку «перемешать».
9. По нажатию на кнопку «перемешать» весь цикл повторяется.

Все необходимые спрайты для мини-игры, вы можете скачать здесь:

https://drive.google.com/file/d/1D3gAwX9mxohb9gy3YfK1yVERexp_-Lr/view?usp=sharing

Что нужно прислать по окончании выполнения ТЗ

- Видео-демонстрация геймплея
- APK-файл
- Unity-проект

Возможные вопросы

В: Анимация в данной мини-игре не перемешивает карты?

О: Нет, она просто выполняет демонстрационную функцию. Значения карт генерируются когда игрок их переворачивает.