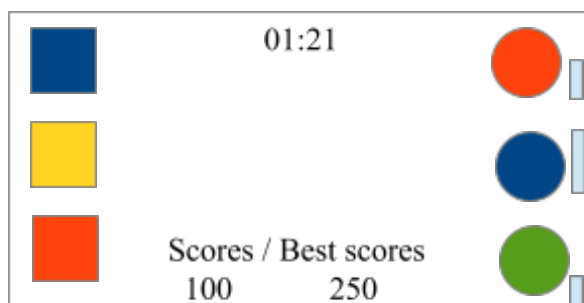


Тестовое задание.

Нужно создать простую «игру» на Unity3d.

1. Слева на экране расположены квадраты разного цвета, а справа разноцветные круги.
2. Задача за заданное количество секунд перетянуть как можно больше квадратиков на круги соответствующего цвета.



Запускаем игру, появляется поле, как показано на рисунке. Слева квадратик, справа круги. Всегда по три фигуры с каждой стороны. Цвета случайные (выбираются из заданного списка). Повторов цвета в рамках одного типа фигур быть не должно (т. е. два зеленых квадратика или два красных круга выпасть не могут).

Задача пользователя перетянуть квадрат на круг соответствующего цвета. Квадрат, при пересечении с кругом удаляется и на его месте генерируется новый. Если квадрат отпустили на круге не его цвета, то квадрат возвращается на свое место. Если на поле нет круга с цветом, который бы соответствовал квадрату, то по двойному тапу этот квадрат можно удалить с поля и на его месте появится новый

Каждый круг может менять цвет через случайное число секунд. Таймер, который показывает, через сколько поменяется цвет отображается справа от круга. Это вертикальная полоса, которая уменьшается с истечением времени. Как только полоса полностью исчезла (время истекло) цвет круга меняется и начинается новый отсчет времени

За каждый правильно перетянутый квадрат пользователю начисляется один балл. После того, как время истекло, выводится диалог с количеством набранных очков и кнопками Играть еще раз или Выход.

Вверху игрового экрана отображаем сколько осталось времени до конца игры, внизу текущее количество набранных очков и лучший результат за все игры. Лучший результат должен сохраняться между запусками игры.

Настройки длительности таймера и варианты цвета должны считываться из текстового файла (используем TextAsset через класс UnityEngine.Resources)

Квадраты и круги реализовать через SpriteRenderer. Диалоги с очками пользователя, текущие/лучшие очки и таймер, через UnityEngine.UI.

Готовый код заливаем на github + на github льем собранный билд для Android.

Любые красоты (анимации, звуки) и улучшения ПРИВЕТСТВУЮТСЯ.