Тестовое задание Sofq Games

Необходимо сделать интерфейс спин-машины, аналогичной игре Coin Master (для [Android](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moonactive.coinmaster) и для [iOS](https://apps.apple.com/us/app/coin-master/id406889139)), со следующими элементами:

1. Три колонки слотов
2. Отображения количества спинов
3. Отображение восстановления спинов
4. Кнопка SPIN - запускает SPIN
5. Кнопка BET - выбирает размер ставки
6. Счётчик монет

(Другие элементы слот-машины из Coin Master имплементировать не нужно).



Для вёрстки можете воспользоваться любой тестовой графикой взятой из интернета - но качество самой вёрстки (расположение и иерархия UI элементов в Unity) должно быть финальным. Все элементы экрана должны отображаться корректно вне зависимости от размера экрана.

Логика интерфейса должна быть отделена от логики, которая в реальной игре отвечала бы за коммуникацию с сервером. В рамках этого задания реальный сервер и коммуникацию с ним имплементировать не нужно: вместо реального сетевого запроса просто возвращайте реалистичные результаты, которых хватит для проверки клиентского функционала. Однако публичные интерфейсы используемых классов должны быть выполнены реалистично: в идеале, для того, чтобы переключиться на использование внешнего сервера, должно быть нужно изменить только имплементацию некоторых методов.

На что будем обращать внимание при проверке:

1. Как именно функциональность разбита на классы, какие у них публичные интерфейсы. Как они связаны между собой
2. Какие структуры данных используются для представления игровых сущностей
3. На какие пары запрос-ответ разбито взаимодействие с виртуальным “сервером”. Какие данные передаются с каждым запросом и ответом
4. Как внешний интерфейс класса, отвечающего за коммуникацию с сервером, работает с асинхронностью
5. Как применяются различные UI-элементы, как они выглядят на экранах разного разрешения
6. В какой форме сохранён и передан проект