Цель:

создать небольшое 2D приложение на Unity3D.

Краткое описание:

В приложении должно быть 2 экрана: Главное меню, Основной экран.

Главное меню

Фоновая картинка на весь экран.

По центру должен быть вращающийся 3D кубик, при нажатии на который происходит переход на основной экран. Снизу должны находиться 3 фейковые кнопки-иконки с подписями. Иконка должна находиться справа от текста. Текст можно взять любой (например, «настройки», «достижения» и «об игре»). Эти три кнопки должны находиться по центру экрана (горизонтально), а каждая следующая кнопка находится справа от предыдущей. Т.е. иконка1-текст1 иконка2-текст2 иконка3-текст3. И расстояние от левого края экрана до иконки1 должно быть равно расстоянию от правого края экрана до текста3.

Основной экран

Цветной фон.

Кнопка-картинка – переход в главное меню (левый верхний угол).

Квадратная картинка по центру. Картинку можно перемещать мышкой по горизонтали.

Если картинка находится на некотором заданном расстоянии от начального положения, то она должна улетать в сторону, а на её место в центре должна появляться другая. Если картинка перемещена недостаточно далеко – то она должна возвращаться в центр.

Под картинкой должен быть текст, который будет меняться каждый раз, как только картинку смахнули в сторону. Каждая картинка должна быть связана с текстом. Пусть будет 7 картинок и 7 подписей.

Когда смахнули одну – должна произвольным образом браться другая. Когда «израсходовали» все 7 картинок и подписей, то идём заново. Первая отображаемая пара картинки и подписи тоже должна случайно выбираться из 7 вариантов. При повторном заходе на этот экран (даже если телефон перезагрузили), должна отображаться последняя показанная пара.

Счётчики кол-ва смахиваний влево и смахиваний вправо также должны отображаться на экране (например в верху) и быть также сохранены в хранилище. (PlayerPrefs https://docs.unity3d.com/ScriptReference/PlayerPrefs.html)

Требования:

Код – только C#.

Портретная ориентация.