Задание: собрать попап по референсам, используя предоставленную графику.

1. На стартовом экране сделайте две кнопки внизу: «Energy» и «Food» (на референсах не показаны). Кнопки можно сделать без оформления, стандартными Button из компонентов Unity.
2. При нажатии на каждую из кнопок должен открыться попап об удачной покупке, как на рефреренсах: при нажатии на кнопку «Energy» – попап с иконкой кристалла и со своим значением количества, при нажатии на кнопку «Food» – попап с иконкой еды и со своим значением количества.
3. Требования к попапу:

- Затемнение фона за попапом: черный цвет, 20% прозрачности.

- Непрокликиваемый фон за попапом, т.е., через него нельзя нажать на активные UI-элементы, которые видно за фоном (кнопки «Energy» и «Food» внизу экрана).

- При нажатии на фон попап должен закрыться.

- При нажатии на бордюр попапа ничего не должно происходить.

- При нажатии на кнопку «ОК» попап должен закрыться.

- Попап должен закрываться при нажатии на «Esc» на клавиатуре.

- Открытие и закрытие попапа должно быть анимированным на ваше усмотрение: например, попап увеличивается при открытии, или выходит из прозрачности, или комбинированная анимация. Анимация должна быть быстрой – до 0,5с.

- На ваше усмотрение можно добавить эффектов анимации на элементы уже открытого попапа: иконку, свечение за иконкой, кнопку «ОК».

1. Для анимации попапа используйте DOTween. Текст в попапе сделайте с помощью TextMeshPro, используя предоставленный шрифт (скопируйте в проект всю папку Font с meta-файлами для сохранения ссылок материалов шрифта на атлас).