

Разработать имитатор поведения кошки.

На кошку можно воздействовать различными действиями. На каждое действие, в зависимости от типа действия и текущего настроения, кошка отвечает различной реакцией и сменой настроения.

Текущее настроение Действие	Плохое	Хорошее	Отличное
Поиграть	реакция: сидит на месте настроение: не меняется	реакция: медленно бежит за мячиком настроение: отличное	реакция: носится, как угорелая настроение: не меняется
Накормить	реакция: все съедает, но если в это время подойти - поцарапает настроение: хорошее	реакция: быстро все съедает настроение: отличное	реакция: быстро все съедает настроение: не меняется
Погладить	реакция: царапает настроение: не меняется	реакция: мурлычет настроение: отличное	реакция: мурлычет и виляет хвостом настроение: не меняется
Дать пинка	реакция: прыгает и кусает за правое ухо настроение: не меняется	реакция: убегает на ковер и писает настроение: плохое	реакция: убегает в другую комнату настроение: плохое

Требуется спроектировать имитатор таким образом, чтобы добавление, удаление и редактирование действий и настроений было простым, удобным и понятным.

Проект должен состоять из двух сцен - сцены прелоадера (загрузчика) и основной сцены. Интерфейс основной сцены должен быть сделан на канвасе. В нем должны присутствовать:

- кнопки действия;
- индикатор настроения;
- описание реакции кошки на действие.

Не обязательно, но будет большим плюсом использование одной или нескольких эффектных штук, например:

- кастомных шейдеров;
- системы частиц;
- анимаций Mecanim;

Художественная составляющая не важна.

Для оценки задания нужно предоставить исходный код и исполняемое приложение в архиве zip, с именем "test_[имя_фамилия].zip".