

Zadanie rekrutacyjne - Zarządzanie kartami (2D)

Cel zadania

Zadanie ma na celu sprawdzenie umiejętności programowania talii oraz zarządzanie animacją w grze wykorzystującej mechaniki gier karcianych.

Flow zadania

1. Tasujemy nasz początkowy deck.
2. Wyciągamy z decku X kart na rękę.
3. Zagrywamy dowolną ilość kart z ręki na stół, po zagraniu każda karta trafia na discard pile.
4. Kończymy turę.
5. Dociągamy Y kart, aby w momencie rozpoczęcia tury na ręce zawsze było X kart.
6. Idziemy do punktu 3.

Wymagana funkcjonalność (TODO:)

- stworzenie struktur reprezentujących kartę i deck z kartami
- wyświetlanie kart na ręce
- zagrywanie kart (drag&drop)
- dociąganie kart po zakończeniu tury

Opcjonalna funkcjonalność (TODO:)

- przeciąganie kart pomiędzy slotami na ręce (zmiana kolejności kart)
- animacje zagrywania kart
- po upuszczeniu karty (ale nie zagraniu jej) karta powinna wracać na swoje ostatnie miejsce na ręce
- podświetlenie aktualnie wybranej karty (po najechniu na kartę jakaś ramka/wysunięcie karty, itp.)