

Задание.

Цель.

Создать простую механику строительства и апгрейда зданий в 3д.

Обязательные пункты задания.

1. Реализовать строительство объектов в ограниченной сетке. (5*5 или 10*10) кол-во ячеек.
 2. Есть два типа объектов : декоративные (с ними никак нельзя взаимодействовать), строения которые можно улучшать (с 1 по 5 уровень).
 3. Отображать уровни зданий можно любым способом (но это должно быть заметно)
 4. Строительство происходит следующим образом - при нажатии на пустую клетку открывается попап с доступными для строительства зданий, на котором есть возможные для строительства здания (в нашем случае 2), кнопка построить, которая доступна, когда выбрано 1 из зданий, и кнопка закрыть.
 5. Интерактивность с зданиями. Если не 1 здание в панели доступных зданий для стройки не выбрано, то при клике на улучшаемое здание будет открываться поп-ап с кнопкой улучшить, при клике на которую здание должно улучшиться.
-

Дополнительные задания.

Эти задания идут как дополнительный +. Выбирать можно любое, если нет возможности все сделать.

1. Сделать кнопку мини-карта, при нажатии на которой должна открываться отображение текущей сетки в 2 формате. (на сетке могут отображаться в виде текста/изображений на выбор).
2. Сделать сохранение строений между сессиями и кнопку очистить поле
3. Добавить 3ий тип зданий, при нажатии на который будет открываться попап с описанием
- 3.1. Сделать несколько зданий из пункта 3 с разными описаниями.
4. Вращение 3д сетки (на усмотрение)
5. Масштабирование (колесом мышки)
6. Сделать несколько улучшаемых зданий с различными индикаторами их уровней(Пример: для одного из зданий будет {1lvl - white, 2 lvl - green, 3 lvl - yellow, 4 lvl - red, 5 lvl - black, для другого {1 lvl - white, 2 lvl - yellow, 3 lvl - black, 4lvl - yellow, 5lvl - red} цвета объектов).
7. Размер сетки легко меняется из редактора.