

Unity3d Developer

Тестовое задание и как его выполнять.

Требуется сделать техническое демо игры GALCON
(<https://www.youtube.com/watch?v=UxbJJfshYLM>)

НЕ нужно делать полный клон этой игры, достаточно реализовать следующие механики:

- Игровой экран с планетами (на планетах производятся кораблики, отображается числом)
- Карта генерируется случайно, при этом планеты расположены друг от друга на расстоянии не менее чем сумма радиусов соседних планет
- На старте игроку выдается под управление одна планета (случайная, окрашивается в синий цвет) с 50 кораблями на ней. Корабли на планете игрока непрерывно производятся со скоростью 5 кораблей/сек.
- Выделение планеты игрока нажатием
- По клику на нейтральную планету – 50 процентов кораблей вылетают из выбранной планеты игрока и атакуют нейтральную
- При движении кораблики должны облетать планеты встречающиеся на пути
- Если сумма долетевших до нейтральной планеты кораблей больше числа кораблей на планете, то планета считается захваченной (окрашивается в цвет игрока и передается под его управление)
- для визуализации можно использовать любые примитивы или изображения из открытых источников.

Старайтесь избегать чрезмерно объемного использования сторонних плагинов, ограничиваясь функционалом, предоставляемым Unity. Если вы, все же, решите добавить таковые в тестовое задание, их использование должно быть оправдано (ускорит процесс создания проекта, позволит выполнить больше дополнительных пунктов). В особенности не рекомендуется использовать плагины для организации архитектуры проекта (Zenject, Unity.Entities, etc).

На задание отводится максимум 2 рабочих дня (16 продуктивных часа)

Будет плюсом, если вы успеете дополнительно реализовать следующие фишки:

- Групповое выделение планет как в оригинале

- Оппонента (бота)
- Используете ScriptableObject (например, для передустановки сложности, кол-ва планет и др)
- Используете при написании игры Editor-скрипты для возможности настройки параметров игры с их помощью