

Тестовое задание

Цель:

Создать игру «пинг-понг» при помощи игрового движка Unity3D.

Описание:

В игре присутствует игровое поле, две ракетки и мячик (рис. 1). Ракетки управляются одновременно. Управление должно быть адаптировано под мобильные устройства. Мячик отскакивает от ракеток и боковых стенок. При старте игры мячик появляется в центре поля и начинает движение в случайном направлении. При вылете мяча за пределы горизонтальных граней игрового поля он снова появляется в центре поля и опять начинает движение в случайном направлении.

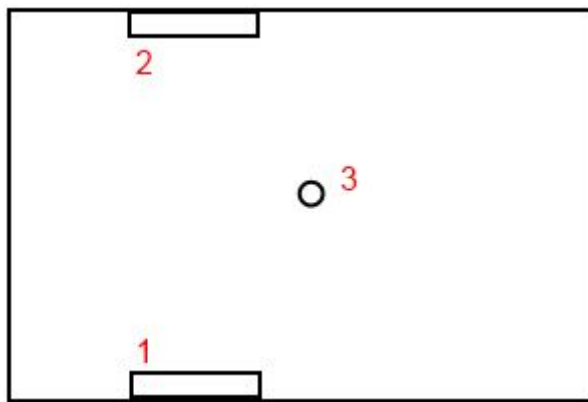


Рис. 1

1 - нижняя ракетка, 2 - верхняя ракетка, 3 - мячик

Архитектура приложения должна быть чёткая, понятная, масштабируемая, но без излишних нагромождений. Инструментарий и шаблоны на усмотрение кандидата.

Доп. задания:

1. При сбросе(рестарте) производить смену мячика, имеющего другие характеристики(скорость, размер и т.д.).
2. Реализовать хранящийся между сессиями лучший результат. Отображается во время сессии. Сохраняется при перезапуске приложения.
3. Реализовать меню настроек в котором можно менять цвет мячика. Выбранные настройки сохраняются при перезапуске приложения.
4. * Ввести элемент сетевого взаимодействия. Два игрока с разных устройств управляют каждой своей ракеткой.

Проект должен работать в редакторе версии 2019.2.

Законченное тестовое задание предоставить в виде ссылки на любой репозиторий.