

## Тестовое задание для Junior Unity Developer

Создать мини 3д игру про танчик и автоматические туррели.

Изобразить их схематично с помощью базовых примитивов (кубы и т.д.)

управление WASD - движение, пробел - выстрел.

Камера располагается выше и сзади танка и смотрит всегда в одном направлении относительно мира. Передвигается вперед когда танк продвигается дальше по уровню.

На пути у танка встречаются укрытия, за которыми он может спрятаться и туррели, которые стреляют по танку если он находится в прямой видимости и в пределах досягаемости этой туррели. (радиус действия туррели можно настроить в инспекторе) Также у туррели есть кулдаун, прогресс должен отображаться любым образом. Турель имеет healthbar, который отображается над ней если здоровье меньше 100%

танчик имеет тело и поворотную башню с пушкой. При нажатии на клавиши WASD танчик сам разворачивается в нужную сторону и едет. A - влево, D - вправо, W - вперед, S - назад. Башня автоматически нацеливается в сторону ближайшей туррели. На пробел происходит выстрел. У танка также есть кулдаун, прогресс восстановления которого тоже нужно отобразить любым способом. У танка тоже есть здоровье и healthbar отображаемый если здоровье меньше 100%. Через некоторое время (5 секунд) после последнего попадания здоровье должно начать восстанавливаться. Но если по танку опять попали, то восстановление опять приостанавливается и возобновляется если прошло (5 секунд).

На уровне должно быть 4 простых туррели и 1 самая сложная в конце, у которой больше всего здоровья и больше всего урон. Если обычные туррели могут уничтожить танк за 2 попадания, то последняя турель может уничтожить его за 1 выстрел.

После того как танк уничтожен появляется экран проигрыша на котором есть кнопка для перезапуска игры. А в случае победы появляется экран победы и с кнопкой для перезапуска игры.