

Задача

- Реализовать базовый прототип мини-игры по [представленному макету](#) и описанию;
- Платформа: Unity (Android или iOS, на ваш выбор);
- Нет необходимости в сейвах, меню или сложной анимации;
- Графика из макета представлена в ознакомительных целях;
- Используйте любые собственные ассеты.

Требования к игре

Генерация игрового поля

- Поле заполняется случайным набором фигурок;
- Каждая фигурка представлена тройками (форма + цвет рамки + животное);
- Количество и набор уникальных фигур на усмотрение разработчика;
- Кол-во экземпляров каждой фигурки должно быть кратно трём (чтобы можно было пройти уровень).

Анимация начала уровня (эффект песочных часов)

- При старте уровня фигурки должны сыпаться сверху в игровое поле, как песок;
- Учитываются масса, гравитация и столкновения. Каждая фигурка должна естественно падать и распределяться, сталкиваясь с другими;
- Фигурки должны появляться в игровом поле в том порядке, в котором они сыплются сверху – первая созданная фигурка падает первой, последняя – последней.

Клик по фигурке

- Игрок может нажать на любую фигурку в поле;
- Фигурка улетает в экшен-бар вверх;
- Если в экшен-баре собираются три одинаковых (по форме, цвету и зверю), они удаляются из бара;
- Если в баре все 7 ячеек заполнены – проигрыш;
- Если игровое поле полностью очищено – победа.

Физика / проседание

- После удаления любой фигурки, все над ней должны естественно проседать вниз, имитируя реальную физику;
- Можно использовать физический движок или простую реалистичную имитацию.

Кнопка пересбора (синяя+розовая стрелки на макете)

- При нажатии на кнопку, текущее содержимое поля удаляется;
- Сверху насыпается столько же фигурок, сколько было на момент нажатия;
- Новые фигурки генерируются по тем же правилам (по три и случайные виды).

Победа и проигрыш

- После завершения игры нужно показать экран победы/поражения.

Хотите выделиться?

Эти пункты не обязательны, но их реализация будет плюсом, покажет инициативность и умение мыслить

- Добавьте 1 - 4 вида фигурок с уникальным поведением или ограничениями;
- Тяжёлая – падает быстрее остальных;
- Липкая – при падении может тянуть за собой соседнюю фигурку;
- Взрывающаяся – при совпадении удаляет соседние фигурки в экшен-баре;
- Замороженная – неактивна при старте и не реагирует на клик, пока не будет разморожена (после удаления N фигур).

Сроки выполнения 3 дня

- Если задача покажется интересной, будем рады получить результат. Желаем удачи!

Что будет оцениваться

- Pixel-perfect верстка и внимание к деталям;
- Завершённость игры, чистота и аккуратность кода;
- Зависимости между классами;
- Структура проекта в Unity и оформление репозитория;
- Коммуникабельность и умение работать с заказчиком (нами).

Необходимо предоставить

- **Репозиторий** на Github;
- **Запись геймплея** с телефона или эмулятора. Залить на Google Drive;
- Ваше **CV** в PDF;
- Все ссылки необходимо отправить на **a.tsvetkov@7tam.net**, с пометкой "Тестовое задание Unity Developer - Фамилия Имя".