

# Тестовое задание

В приложении вы найдёте Unity-проект с заранее подготовленной архитектурой и основными системами.

Ваша задача — реализовать простой бой на арене, где персонажи разных команд двигаются, атакуют друг друга и при «смерти» переходят на сторону противника.

---

## Задача 1. Класс персонажа и модель состояния

Сделать ядро: **один класс/модель персонажа**, без или с завязкой на MonoBehaviour.

Обязательно:

- Персонаж имеет:
    - Идентификатор команды
    - Свою Расу
    - Систему здоровья
    - Систему атаки
    - Обработчик состояний / система для поведения
- 

## Задача 2. Передвижение и атака

Сделать простую арену и добавить базовый геймплей поверх модели персонажа из Задачи 1.

### Управление игроком

- Платформа: мобильная, инпут тоже под мобильные устройства
- Можно использовать предоставленный сервис ввода (который использует Input System) или можно перейти на старый InputManager. Также разрешено использовать сторонние ассеты для виртуального джойстика

- Как именно реализован ввод (джойстик, тап-перемещение, свайпы) — на усмотрение кандидата, главное: персонаж должен **двигаться по плоскости и ориентироваться** в сторону атаки/движения.

### Атака и смена стороны

- У игрока должна быть **кнопка атаки**
  - Атака снимает HP у целей в зоне действия (имплементация радиуса атаки - на выбор кандидату)
  - При достижении 0 HP:
    - цель **сразу переходит в команду атакующего**
    - её HP устанавливается в какое-то базовое значение
    - дальше она живёт и ведёт себя как персонаж новой стороны.
- 

### Задача 3. ИИ

Добавить несколько ботов, использующих **тот же класс персонажа и те же состояния**, что и игрок.

#### Поведение ботов

- В обычном состоянии боты **двигаются по арене между случайными точками**
  - Если бот «видит» рядом персонажа **другой команды**:
    - бот начинает **приближаться** к этой цели;
    - при достаточном расстоянии вызывает **ту же атаку**, что и игрок
  - Если бот атакой «убивает» цель, она также **сразу переходит в его команду** и продолжает жить уже за новую сторону.
  - Большим плюсом будет если персонажи одной команды будут держаться вместе и передвигаться группой.
-

## Примечания

- Красота графики не является приоритетом. То-есть сама графика, Анимации, VFX и сложный UI значения не имеют. Достаточно понятных примитивов, на усмотрение Кандидата.
  - Главное внимание уделяется самой играбельности, качеству кода и его удобству поддержки и расширяемости.
  - Мы работаем в динамичной среде, поэтому важно, чтобы игру можно было быстро развивать и изменять.
- 

## Что прислать

1. Unity-проект **без папки Library** и других временных файлов.
2. Короткий **README**:
  - какую сцену открыть, как запустить
  - опционально - пара комментариев по своей работе

Проект можно отправить в формате zip-архива или ссылкой на его Git-репозиторий