

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 Racy
 - 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
 - дополнительно - пара комментариев по своей работе

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