**מבחן בית למפתח יוניטי.**

מועמד יקר.

בטסט זה אנו מעוניינים לבחון את כישורך כמפתח יוניטי

ניתן להשתמש במודלים חינמים מהאסט סטור של יוניטי

אנה צור סצנה ביוניטי עם 4 אובייקטים:

**אובייקט 1 – שחקן.**

השחקן הראשי – יכול להיות אדם\יצור\מכונית\חללית או משהו בסגנון.

\* השליטה על תזוזת האובייקט צריכה להיות בעזרת החצים במקלדת.

\* על השחקן להפעיל אנימציה פנימית בזמן שהוא זז במרחב (כלומר הליכה\ריצה לדמות או סיבוב גלגלים\עשן לרכב וכו..) .

\* אם המשתמש לוחץ על מיקום מסויים במסך בעזרת העכבר, השחקן ירה קוביות לעבר המיקום שהמשתמש לחץ עליו.

(ניתן להוריד דמות חינמית עם אנימציות מהאסט סטור)

**אובייקט 2 – אינטרקציה:**

אובייקט שישב במקום מסויים בסצנה – ברגע שהשחקן הראשי יתקרב לאובייקט יפתח **באנימציה** תפריט ליד האובייקט (מצורף ספרייט אנימציה בגודל של 500 על 500 פיקסלים) המאפשר לשנות את הצבע של האובייקט – הבחירה בעזרת העכבר.

(לא חייבים לשים את כל הצבעים שבתפריט – מספיק 2-3)

**אובייקט 3 – מונה מטרה (מצורף FBX)**

לוח מטרה עם אנימציה שיוצב במקום מסויים בסצנה ומונה פגיעות שנמצא באופן קבוע על המסך של המשתמש (נא למקם מצד ימין למטה).

השחקן יכול לירות לעבר הלוח מטרה והמונה יספור את כמות הפגיעות. במידה והשחקן פספס את הלוח 3 פעמים, המונה מתאפס.

יש לחבר ללוח המטרה 3 אנימציות:

\* אנימציית איידל שתפעל בסייקל כל הזמן

\* אנימציית פגיעה שתפעל בכל פעם שהשקן פוגע בה.

\* אנימציית איפוס שתפעל אחרי שהשחקן פספס את המטרה 3 פעמים.

האנימציות נמצאות כבר בקובץ וצריך להפריד אותם באופן הבא:

Frame 01-50 : Idol cycle

Frame 51-60 : Hit animation

Frame 61-80: Reset animation

**אובייקט 4 – פיזיקה:**

אובייקט שישב במקום מסויים בסצנה ויגיב בצורה פיזקלית לשחקן (יפול יעוף או כל מה שבא לך)

ניתן ורצוי לדבר איתנו בכל שאלה בקשה או הבהרה אם משהו לא מובן.

בהצלחה.

עמוס – 0545366736

ליאור - 0509042224