

---

# Тестовое задание. Unity Developer

---

*Привет!*

*Рады, что у тебя появилось желание присоединиться к непобедимой команде разработчиков Joy Way :)*

*Ниже тебя ждёт тестовое задание, оно проверит твой скилл сет, и даст понимание того, с чем тебе придётся столкнуться во время работы. Удачи!*

## **Необходимо сделать десктопный прототип.**

Перед игроком стоит пугало с 1000hp. Если hp кончаются, оно исчезает. Если нажать на клавиатуре R пугало восстановится или вылечится. HP должно быть видно.

Также пугало может намочить по шкале от 0 до 100 и гореть. Когда пугало мокрое, оно имеет синий оттенок, когда горит — красный,

\*Можно намотить hp-bar и шкалу мокрости, меняющий цвет в зависимости от оставшегося hp.

Рядом с игроком в воздухе висит пара пистолетов и две пары камней: огненные и водные.

Игрок может ходить. Он может брать камни или пистолет в левую или правую руку кнопками Q и E соответственно. Повторное нажатие отпускает предмет.

При помощи левой кнопки мыши можно использовать предмет в левой руке. С правой аналогично.

Пистолет может стрелять и наносить 20 урона за простое попадание (хит-скан или прожектор, не важно, как будет удобно), за попадание по мокрому на 10 урона меньше и на 10 больше за попадание по горящему.

Огненный камень позволяет пускать огонь из руки (простенькая система частиц с эмиссией в 10 частиц/секунду). Попадая по врагу частица наносит 1 урона и поджигает его/обновляет горение. Если цель мокрая, то не поджигает его, а сушит на одну единицу. Когда пугало загорается, оно теряет 5hp/секунду в последующие 10 секунд.

Водный камень выпускает водный шарик, который при касании тушит огонь и мочит цель на 10 единиц. При этом сам шарик исчезает (даже если ничего не намочил). Двигается он, как брошенный мячик.

**Требуемая версия Unity: 2020.3.20**

**В каком виде нужно прислать решение: билд + проект на гитхабе + сопроводительный ролик, как это все работает.**