

Игра "бой"

2 команды, в каждой команде 3 бойца.

У каждого бойца есть свойства: скорость, радиус и атака(урон в секунду). Скорость пуль игнорируем, считаем, что урон наносится постоянно(как будто лучом).

Команды располагаются по разные стороны экрана. Размер карты любой.

После кнопки старт начинают движение. Побеждает та команда, в которой остались бойцы. По завершении сражения необходимо вывести куда-нить время боя.

Комментарии к выполнению:

Акцент на реализации механики в коде. Визуально это должны быть фигуры(круг, квадрат) и цвет относится к конкретной команде(синий и красный, например).

Можно реализовать два варианта поведения:

1. Каждый объект выбирает ближайшую цель к себе и идет атаковать, пока не убьет
2. Команда выбирает цель и далее объекты команды начинают идти атаковать.

В целом, в этой игре можно придумать кучу условий, из-за которых время разработки может затянуться. При возникновении какого-то вопроса предлагается идти по пути меньшего сопротивления.

Считаем, что преград нет, т.е. объекты идут друг к другу по прямой.

Каких-либо серьезных оптимизаций делать не стоит, но нужно такие блоки сопроводить комментариями.