

Тестовое задание

Суть игры - простое пошаговое сражение между юнитами.

Юнит может атаковать соперника единственной атакой. Перед проведением атаки можно применить случайный бафф. Выполнение атаки завершает ход.

Первым всегда ходит юнит слева. Когда оба юнита сделали ход, то начинается новый раунд.

У юнита есть показатель здоровья, брони, урон базовой атаки.

Броня работает по логике процентов: 100 брони пропускает 0 урона, 25 брони пропускает 75% урона.

Также у юнита есть показатель вампиризма (на сколько процентов от нанесенного сопернику урона вылечится юнит).

В начале игры здоровье = 100/100, броня = 0/100, вампиризм 0/100, урон базовой атаки = 15.

Броня и вампиризм не могут быть меньше 0 и больше 100.

Список баффов (в скобках название баффа):

- (Double damage) Свой общий урон (вместе с баффами) * 2
- (Armor self) Броня себе +50
- (Armor destruction) Броня сопернику при атаке -10
- (Vampirism self) Броня себе -25, Вампиризм себе +50
- (Vampirism decrease) Вампиризм сопернику при атаке -25

Все баффы должны иметь параметр длительности в раундах. Если длительность равна 1, то бафф будет действовать только в тот ход, когда был применен. Юнит может иметь до двух баффов одновременно. Если юнит имеет два активных баффа, то применить еще один нельзя. При выборе баффа не может быть выбран бафф, который уже есть на юните.

При смерти одного из юнитов игра перезапускается.

Визуал не важен, можно сделать 2d вариант (каждый юнит это `spriteRenderer` в виде прямоугольника, вид камеры сбоку) или 3d вариант (каждый юнит это `cube`, вид камеры сбоку под углом 45 градусов). При выполнении атаки, если урон здоровью больше 0, нужно сделать односекундное и плавное закрашивание юнита в красный цвет и обратно.

В игре должен быть следующий UI (UGUI):

- кнопки в нижней левой и правой частях экрана, для каждого из юнитов
 - Attack (выполняется базовая атака, завершается ход)
 - Apply random buff (применяется случайный бафф)
- бары очков здоровья, брони и вампиризма для каждого из игроков слева и справа, разного цвета, с цифровым значением показателя

- динамический список активных баффов с оставшейся длительностью в виде "НазваниеБаффа (счетчик)"
- вверху экрана кнопка Restart, перезапускающая игру
- в левом верхнем углу счетчик раундов

Меню делать не нужно, при запуске игры сразу начинается новая.

Будут оцениваться

1. Архитектура
2. Чистота кода
3. Структура UI префабов и код для UI
4. Наличие багов

Можно использовать сторонние ассеты. Не использовать ECS подход.

Проект выложить на гитхаб или отправить в архиве.