

Oktagon - Desafio

O desafio consiste em implementar melhorias e novas funcionalidades à um projeto existente.

Baixar o projeto a partir deste link:

<https://drive.google.com/open?id=1fb8Tn6t8fF9ud88nniXQDQpst-kqMWB5>

Mudanças Propostas

1. **Implementar camada de persistência ao jogo. Tenha em mente extensibilidade do código, visando por exemplo, salvar o progresso na nuvem posteriormente.**

Dados a serem salvos:

- a. Player Stats
 - b. Selected Character
 - c. Feathers collected
 - d. Últimos 10 Scores
 - e. Configurações de som
 - f. Progressão e Status dos Achievements
 - g. Implementar um Reset Profile, onde todos os dados são apagados e resetados.
2. **Implementar tela de Highscores**
 - a. Mostrar as 10 melhores Pontuações de todos os tempos
 - b. Juntamente com o score, adicionar uma opção para jogar a mesma fase em que a pontuação foi feita.
 3. **Implementar os seguintes achievements**
 - a. Faça 1000 Pontos em uma única jogada
 - b. Faça 5000 Pontos em uma única jogada
 - c. Salte 30 Plataformas
 - d. Salte 100 Plataformas
 - e. Colete 15 Power ups
 - f. Colete 50 Power ups
 - g. Acumule 30000 Pontos
 - h. Jogue 5 Partidas
 - i. Jogue 20 Partidas
 - j. Colete 10 Feathers
 - k. Colete 30 Feathers
 - l. Desbloqueie o Coelhoinho
 - m. Desbloqueie o Gatinho
 - n. Desbloqueie o Cachorrinho
 - o. Desbloqueie o Porquinho
 - p. Desbloqueie o Panda
 4. **Implementar Tela para listar a progressão dos achievements**
 5. **Implementar um BOT que joga o jogo sozinho.**
 6. **Implementar opção: Jogar a mesma fase novamente.**
 - a. Jogar a fase novamente, ou seja, com os obstáculos, power ups, etc. nas mesmas posições.

Oktagon - Desafio

Outras Observações

1. Há intenção de futuramente implementarmos algum analytics para o jogo, por essa razão tenha em mente isso quando estiver realizando o teste.
2. Leve em consideração a extensibilidade dos códigos e facilidade de inclusão de novos conteúdos futuramente.

Serão considerados Bônus

1. Refatorar como os Personagens são configurados/spawnados, visando inclusão de novos Personagens de forma mais fácil e com menos alteração de código.
2. Propor refatorações que achar interessante, de como algumas features estão implementadas atualmente. Como por exemplo: Powerups, Personagens, etc.
3. Novos Power Ups.
4. Implementar Replay.
 - a. Implementar um sistema de replay onde assim que o jogador perder, ele possa escolher rever a sua jogada.
 - b. O replay deve ser persistente para que seja possível rever as jogadas registradas no Highscores.

O que será avaliado

- Padrão e organização das classes, métodos e variáveis.
- Reutilização dos métodos.
- A utilização de técnicas que visam melhorar a performance e extensibilidade do jogo.
- Legibilidade do código.
- Tempo de desenvolvimento.
- Documentação (comentários) do código (utilizar inglês).

Regras para entrega

Enviar um arquivo .zip com o conteúdo do projeto Unity (sem o Library), APK do jogo e um arquivo ".txt" com:

- **Instruções caso haja.**
- **Tarefas que foram implementadas.**
- **Tarefas que não foram implementadas.**
- **Lista de plugins/assets/bibliotecas utilizadas.**
- **Horas dedicadas no teste.**

Você deve seguir as regras passadas acima, porém tem toda a liberdade para criar e implementar mecânicas, ideias e qualquer outra funcionalidade que possa demonstrar o seu conhecimento e capacidade. Consultas na internet são permitidas, porém o candidato deve

Oktagon - Desafio

ter domínio do código feito, sendo parte da avaliação responder perguntas pertinentes ao código enviado.

Boa sorte!