

O seguinte teste tem como objetivo **avaliar alguns fatores chave** quanto a fluência no uso da ferramenta Unity e na programação em C#, entre eles destacamos:

- **Fator Organização** do código
- **Fator Criatividade** no projeto de game

DESCRIPTIVO (Elementos obrigatórios)

As partes abaixo especificam apenas os **PONTOS MÍNIMOS** que devem constar no projeto, sinta-se livre para o desenvolver da forma que achar pertinente ou agregando sistemas que considerar relevantes.

Parte 1:

O **core loop** do jogo consiste em vencer uma série de batalhas.

O sistema de batalhas deve seguir as seguintes normas:

- A batalha deverá ser por turnos;
- A batalha deverá incluir movimento à base de grid;
- O inimigo deverá ter comportamento automatizado.

Parte 2:

Os personagens deverão ser definidos por Scriptable Objects.

Parte 3:

Os níveis deverão ser definidos por Scriptable Objects.

Parte 4:

Os níveis deverão ter um layout único sendo gerados proceduralmente.

Parte 5:

O progresso do jogo deve ser serializado. (É mandatório a utilização do formato **JSON**)

DESCRIPTIVO (Elementos opcionais)

O que se segue é uma lista de **Features Opcionais**, as quais não são mandatórias para validar o exercício, mas seriam também bons pontos a tocar.

- Serializar recordes do jogador (Utilizando o formato JSON), como por exemplo:
 - Play time
 - Inimigos derrotados
 - Estatísticas de níveis
- Criador e editor de níveis.

REGRAS

1. O código deverá estar devidamente comentado estruturado (*Fator Organização*);
2. **Não é permitido** o uso de plug-ins (*excetuando-se plug-ins nativos do Unity como Cinemachine e TextMeshPro*);
3. **Não é permitido** o uso de assets (*excetuando-se som e imagens para inimigos / cenários / backgrounds*);
4. Não há orientação quanto a versão do Unity, recomenda-se usar a mais recente;
5. O tempo de entrega **não é fator de avaliação**, portanto entregar com 1 dia ou dentro do limite de 07 dias é indiferente na avaliação;
6. Após a finalização do projeto, o candidato deverá apresentar **críticas e sugestões de aprimoramento** do jogo executado.

PRAZO

Tendo em consideração a rotina diária dos candidatos em seus atuais trabalhos, o prazo total para entrega será de **07 dias** a contar do momento em que receber este teste.

ENTREGA

Todos os ficheiros do projeto devem ser incluídos e encaminhados, incluindo-se build para Windows. Eles devem ser enviados zipados e através de serviços como Google Drive ou equivalente.

INFORMAÇÕES

Caso existam dúvidas relativamente ao que foi indicado, pedimos não deixe de fazer contato conosco. Nosso expediente é de segunda a sábado das 10:00 as 20:00 horas. Os contatos de auxilio podem ser feitos por:

E-mail: **GAMESDARKCLOUD@GMAIL.COM**

Telefone: + 351 21 096 2003