



Тестовое задание для Unity-программиста

Необходимо разработать 2D клон оригинальной игры Asteroids ([ссылка на описание игры](#)).

Цель игры – получить как можно больше очков, расстреливая астероиды и летающие тарелки, избегая при этом столкновения с ними.

Игрок управляет космическим кораблём, который может крутиться влево и вправо, двигаться только вперед и стрелять. Движение корабля должно быть с ускорением и инерцией. Экран не ограничивает передвижения, а является порталом, т.е. если вы упираетесь в верхнюю границу, то появляетесь с нижней.

У корабля есть два вида оружия:

- пули при попадании в астероид разбивают его на обломки меньшего размера, обладающие большей скоростью; попадание пуль в обломки или летающую тарелку приводит к их уничтожению.
- лазер уничтожает все объекты, которые пересекает. Игрок имеет ограниченное количество выстрелов лазером. Выстрелы пополняются со временем

При столкновении космического корабля с астероидом, обломком или летающей тарелкой выводится сообщение о проигрыше со счетом и приглашением начать игру заново.

После старта игры периодически появляются астероиды и летающие тарелки. Астероиды движутся в случайном направлении, а летающие тарелки преследуют игрока. Астероиды и летающие тарелки между собой не сталкиваются.

Необходимо добавить UI, на котором будут отображаться показатели корабля:

- координаты
- угол поворота
- мгновенная скорость
- число зарядов лазера
- время отката лазера

Детали:

- язык программирования: C#
- разделить логику игры и представление
- классы с логикой не должны наследоваться от MonoBehaviour
- необходимо использовать [Assembly Definitions](#)
- для управления использовать [Input System](#)
- ассеты для интерфейса и графики можно использовать любые, их качество не учитывается
- нельзя использовать: сторонние фреймворки, Singleton, preview или experimental версии Unity пакетов, физику Unity для передвижения объектов.

При оценке тестового задания будут учитываться знания объектно-ориентированного программирования, уместное использование паттернов проектирования и стиль написания программы.

Результат выполнения должен быть представлен в виде репозитория с Unity 2022.3 LTS проектом на GitHub.

Задание не имеет временных ограничений.

Готовое ТЗ присылайте на электронную почту n.dekhtyareva@kefirgames.com или в телеграм [@n_dekhtyareva](https://t.me/n_dekhtyareva).