

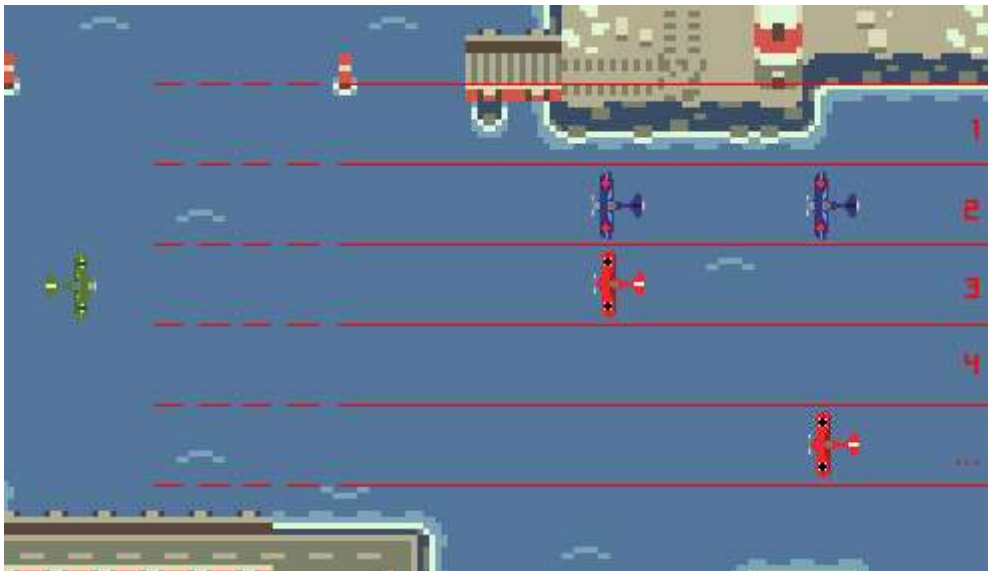
# Test BLS



Zadanie polega na stworzeniu prostego projektu 2D przypominającego klasyczne gry typu Shmup (np. Xevious, River Raid itp.)

## Wymagania

- wersja silnika Unity 2021.3
- po uruchomieniu gry widzimy najlepszy wynik oraz rezultat ostatniej rozgrywki (jeśli w danej sesji już taką odbyliśmy)
- rozpoczęcie nowej gry następuje po naciśnięciu dowolnego przycisku
- świat przesuwa się w poziomie ze stałą prędkością w nieskończoność (od lewej do prawej)
- gracz może poruszać się tylko w pionie, w ograniczonym ekranem zakresie
- przeciwnicy poruszają się w linii prostej, wzdłuż jednego z 5 torów
- grupy 2-5 przeciwników spawnują się w stałych interwałach czasowych
- gracz ma możliwość zestrzelenia wrogich obiektów, a za zestrzelenie doliczane są punkty
- przeciwnicy nie strzelają
- podczas kolizji gracz traci jedno z żyć, utracenie wszystkich skutkuje natychmiastowym końcem gry
- na ekranie widoczny jest aktualny wynik, ilość żyć oraz pozostały czas
- gra ograniczona jest czasowo, po upływie czasu następuje koniec gry
- po zakończeniu pojawia się ekran startowy ze zaktualizowanymi wynikami
- najlepszy wynik powinien być dostępny po ponownym uruchomieniu aplikacji



PRZYKŁAD UŁOŻENIA TORÓW PRZECIWNIKÓW

## Kryteria oceny

- projekt powinien być wolny od wszelkich błędów
- należy ograniczyć alokację pamięci do niezbędnego minimum
- kod powinien być przejrzysty i łatwy do analizy

- warstwa graficzna nie będzie oceniana, przykładowe assety załączone do zadania, możliwość skorzystania z zewnętrznych paczek

Zadanie służy ocenie umiejętności, sposobu myślenia oraz czystości kodu programisty, zrealizowanie projektu nie jest równoważne z przyjęciem na stanowisko.

## Rezultat

Stworzenie projektu powinno zająć 4-6 godzin. Gotowy projekt w formie linka do repozytorium (github, gitlab itp.) przesłać email. W repozytorium oprócz projektu znajdować powinien się również plik README zawierający listę zewnętrznych assetów (pluginy, package, tekstury itp.) oraz opis projektu (czas realizacji, opis wykorzystania pluginów, decyzje specyficznych implementacji, zakres jaki udało się zrealizować w zadanym czasie itp.)