**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**на создание модуля среды разработки Unity3D**

*ВНИМАНИЕ! Данный документ составлен в свободной форме и не является официальным документом! ВСЕ ПУНКТЫ ДАННОГО ДОКУМЕНТА МОГУТ БЫТЬ ИЗМЕНЕНЫ ПО УСМОТРЕНИЮ ИСПОЛНИТЕЛЯ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ С УВЕДОМЛЕНИЕМ СТОРОНЫ ЗАКАЗЧИКА.*

**ЗАДАНИЕ НА РАЗРАБОТКУ**

Необходимо разработать **МОДУЛЬ** **КОНСОЛИ (код + визуальная часть)** для среды разработки игр и приложений Unity3D. Модуль предназначен для удобства просмотра произошедших во времени действий/событий приложения с целью облегчения отладки в конечном продукте, созданном в среде Unity3D.

**Модуль должен:**

* иметь свою визуальную консоль с логами произошедших событий/действий (тип логируемых событий/действий задаётся разработчиком приложения (исполнителем) – уведомления (логируем/не логируем), предупреждения (логируем /не логируем), ошибки (логируем/не логируем)),
* визуально разделять каждое из произошедших событий/действий (каждое новое событие/действие должно начинаться с новой строки),
* отображать снизу от визуальной консоли поле ввода команд,
* иметь визуальную форму отображения логов и команд.

Модуль должен запускаться при запуске программы и должен быть доступен на всех сценах программы. Каждая новая запись модуля должна сопровождаться временем возникновения соответствующего события (время прописывается перед текстом самого действия). Пример:

**[12:00:01] Произошла остановка имитатора впускного коллектора**

**[12:00:03] Проверьте положение заслонки**

Модуль должен отображать свою визуальную форму при нажатии комбинации клавиш на клавиатуре (на выбор исполнителя). У модуля должна быть кнопка скрытия его визуальной формы, при этом все добавленные в него строки событий/действий все равно должны продолжать записываться в него в любой момент времени работы приложения.

Строки логирования должны иметь цветовое выделение в зависимости от типа произошедшего события:

* Уведомление – синий цвет,
* Предупреждение – желтый (оранжевый цвет),
* Ошибка – красный цвет.

При вводе команды в командную строку модуля должно происходить указанное разработчиком приложения действие для каждой конкретной команды.

Консоль должна обеспечивать выполнение служебных команд:

* Очистка консоли
* Сохранение всего контента консоли в файл

***НА ЗАМЕТКУ ИСПОЛНИТЕЛЮ***

Имеющийся технологический стек предприятия:

* операционная система *Windows 10*,
* версия имеющегося игрового движка – *Unity3D 2019.3.8f1*

Просим в процессе выполнения задания формировать текстовый файл (формата *Word, TXT* или любом подобном) с кратким описанием действий, используемыми инструментами.

По окончании выполнения задания результат выполненной работы и текстовый файл необходимо отправить на электронную почту [\*\*\*](mailto:recruiter@apracticum.ru).

*Предполагаемое время выполнения работы – 2 недели с момента получения данного файла. Может быть изменено исполнителем.*