Тестове завдання

Гра повинна запускатись в Unity Editor в портретній орієнтації. Код гри потрібно розмістити на сайті GitHub. Після виконання потрібно прислати посилання на проект і час виконання. Мова програмування - С#. Всі неточності в ТЗ вирішувати на свій розсуд. При виконанні тестового завдання, використати Dependency Injection (або щось подібне)

також + буде реалізація патерна MVC для вікон.

Список задач:

3 типи юнітів які біжать зверху в низ. Перший біжить по прямій. Другий аналогічно першому, але іноді по діагоналі вліво або вправо. Третій - аналогічно другому, але його не можна вбивати.

Всі юніти мають два стани - біжить і вбитий.

Гра закінчується якщо гравець пропустив 3 юніта(за виключенням третього типу юніта) або якщо гравець вбив юніта третього типу.

Щоб вбити юніта, нам потрібно один раз по ньому натиснути.

Юніти можуть бути (3D або 2D), інтерфейс 2D.

Якщо гравець програв, потрібно показати вікно з програшом і кнопкою для гри заново.