**Пояснительная записка**

Время, потраченное на выполнение: полтора дня. Ввиду того, что я 2D до этого не занимался, то пришлось немного изучить вопрос (например, с TileMap). В связи с чем время, наверное, больше, чем надо.

Так же понимаю, что задание тестовое и сильно углубляться в «правильность» реализации, наверное, не стоит. Не знаю. В общем, получилось то, что получилось. Хотя и приходилось иногда останавливать себя )  
  
Итак:  
1. Инвентори сделано справочником. Можно было, наверное, сделать проще в тестовом варианте, но тем не менее. При старте грузится настройка справочника предметов (ID, спрайт, название, количество в «пакете»). Первичное состояние карманов заносится исходя из того, что лежит в карманах на сцене. Все предметы по одному за раз кроме патронов – там по 10 штук.

2. Джойстик взят из бесплатных ассетов в сторе. Наверное, нет смысла его делать самому в этом задании. Так же установлен NewtownJSON

3. при удалении предмета выводится диалоговое окно с подтверждением да/нет.

4. у персонажа есть радиус стрельбы. Подсвечен. Стрелять может в любой момент, но попадает только в монстра, который находится внутри радиуса попадания и при этом ближайший. Монстр, находящийся в пределах поражения, подсвечивается красным

5. у монстра тоже два радиуса. Первый – радиус обнаружения игрока. При попадании игроком в него, монстр будет преследовать игрока пока не умрет. Даже если игрок временно отдалился. Можно сделать чтобы монстр забывал про игрока если тот достаточно далеко, конечно. Но не знаю на сколько это принципиально. Второй радиус – это радиус атаки. При достаточном таком приближении игрок получает урон каждую секунду, находясь в зоне атаки. Т.е. монстр «атакует» один раз в секунду.

6. в коде есть указание каким видом патронов в данный момент производится выстрел. Если данный вид кончился (но есть другие), то стрельба прекращается. С одной стороны, это «у каждого оружия свои боеприпасы», «смотря из чего стреляем».. А с другой - вряд ли требовалось уходить в эту сторону.. Упрощенный тест же.

7. дроп после монстра остается рандомный из справочника доступного дропа. Картинка+подпись. На данный момент сделал лимит на 4 кармана. Если карманы все заняты, то новый предмет не возьмется пока карман не освободится. По идее, можно сделать ScrollView с прокруткой и нелимитированным количеством карманов, но, опять же, пришлось себя притормозить ибо вряд ли это входило в задание.

8. Данные сессии в JSON сохраняются в файле user\AppData\LocalLow\DefaultCompany\CV PocketZone\session.data (т.е. в папке Application.persistentDataPath). Сохранение вызывается при выходе из игрового режима (Application.quitting). Сохраняется: положение игрока, его здоровье, его инвентори, живые на момент сохранения монстры, их положение, их здоровье.

9. При запуске приложения смотрится наличие такого файла. Если есть – загружаются данные из него. Если нет – рандомно спавнится три монстра. Т.е. если надо вернуться к чистому старту, то просто удалите файл

С уважением, Дмитрий (nazgul7@yandex.ru)