



# Тестовое задание

*Задействованные специалисты: Unity/C# Developer;*

*Сроки разработки - 1 рабочий день;*

## Требования к игре:

### 1) Общие параметры игры (3-4 часа):

- ✓ - Игра под систему Android, должна запускаться на версиях от 5 до 11 (включительно);
- ✓ - Положение экрана – горизонтальное;
- ✓ - На сцене отображается в игрок в виде куба и случайно выставленные стены на квадратном поле занимающим большую часть экрана и ограниченным такими-же стенами;
- ✓ - Куб (далее игрок) появляется при запуске игры в левом нижнем углу поля, и через 2 сек начинает автоматически двигаться в сторону зеленой зоны по наиболее короткому маршруту, обходя стены;
- ✓ - Вид камеры – изометрический, само поле видно под углом. Важно юзеру дать обзор на поле и игрока, камера статическая;
- ✓ - Цель игры, неуязвимым ([см. пункт 2](#)), достичь квадратной зеленой зоны (по размерам на несколько пикселей больше игрока) находящейся в верхнем правом углу;
- ✓ - Стены спавнятся в случайных позициях или длинах, образуя лабиринт, главное условие которого иметь выход из точки спавна игрока в точку зеленой зоны.

## **2) Реализовать систему смертельных зон (3 часа):**

- ✓ - На дне поля, между стенами появляются плоские квадратные красные зоны размером немного больше игрока;
- ✓ - В правой части экрана сделать кнопку щита, при удерживании которой будет меняться цвет игрока, а также активироваться возможность беспрепятственно проходить смертельные зоны;
- ✓ - Удерживание кнопки доступно 2 сек, после выхода из удержания становится доступным снова;
- ✓ - При попадании игрока в смертельную зону проигрывается анимация разрыва игрока на мелкие частицы (более мелкие кубы), затем происходит спавн игрока в начальной позиции игрока в нижнем левом углу (без регенерации лабиринта).

## **3) В верхнем левом углу реализовать кнопку паузы (1 час):**

- ✓ - Нажав на которую игра останавливается;
- ✓ - По центру экрана появляется кнопка с иконкой “продолжить”;
- ✓ - Анимация затемнения экрана;
- ✓ - Дополнительно ([см. пункт 6](#)) добавить кнопку с надписью “Exit”.

## **4) При достижении игрока зеленой зоны сделать (1 час):**

- ✓ - Короткую анимацию пройденного уровня в виде конфетти, выпускающуюся из игрока;
- ✓ - Экран затухает и проясниться с новым рандомно сгенерированным лабиринтом и препятствиями.

## **5) Цвета:**

- ✓ Игрок - #FFFF00



- ✓ Игрок при активированном щите - #ADFF2F
- ✓ Фон - #87CEFA
- ✓ Поле и стены - #FF69B4
- ✓ Смертельная зона – #B22222
- ✓ Зеленая зона завершения уровня – #228B22

**6)\* Дополнительные необязательные задания (1 час):**

- Визуально отображать траекторию движения объекта;
- Реализовать смену языка, добавить в меню паузы слово “Exit” ( при нажатии на который игра закрывается), перевод должен подтягиваться из XML файла.

**Требования к сдаче:**

- 1) Создать репозиторий проекта на [GitHub](#) и выгрузить в него проект.
- 2) Сформировать билд игры и переслать тех. лиду.