

Company XYZ (Not the real name)

Muchas gracias de antemano por tu tiempo y dedicación en la posición de Unity 3D para unirte a nuestro equipo.

Como parte del proceso, aquí te compartimos el enunciado de la prueba Unity. La idea es no robarte más de 2-3 días. Lo ideal es que la pudieras entregar en los próximos 7 días aproximadamente.

La prueba consiste en la elaboración de un pequeño entorno interactivo VR. Si no dispones de equipos o no tienes mucha experiencia programando en VR también es OK simularlo usando la cámara como si de un FPS se tratara, es decir en primera persona.

¡Mucha suerte y a por todas!

Requisitos generales

- Se entregará **ejecutable y código fuente**.
- El proyecto se elaborará utilizando Unity (versión 2019.4.17f1)
- No usar Plugins Externos (Exceptuando XR de Unity o similar si lo vas a hacer en VR).
- Usar sonidos.

Descripción de la prueba

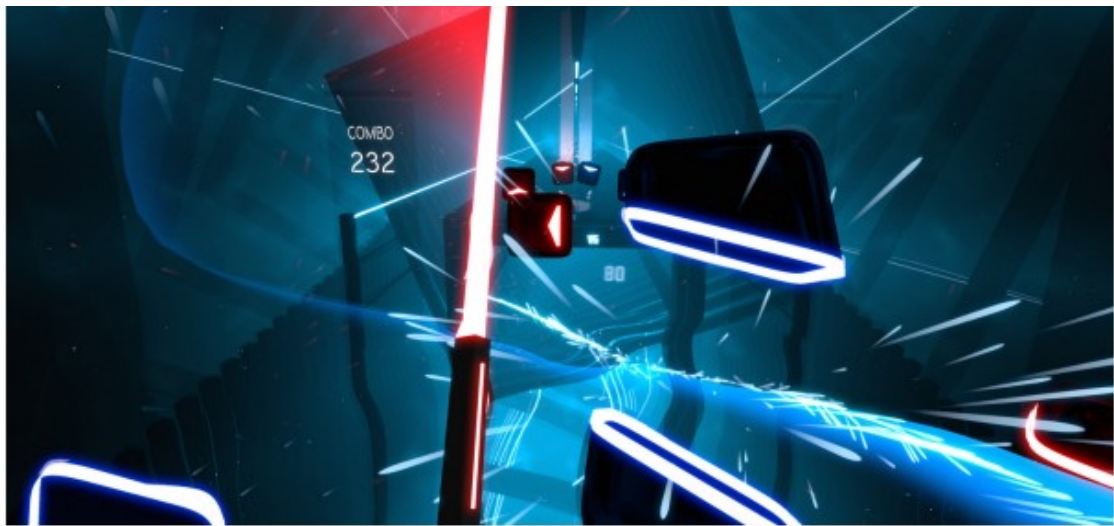
El proyecto tiene dos partes claramente diferenciadas:

- Un menú principal
- Una parte interactiva o de mini juego

En general y dentro de lo posible se usará estética tipo **Tron o BeatSaber**. Procura usar Shaders sin iluminación global tipo Unlit o similar para que no sean costosos en rendimiento.

Un par de referencias:





1. Sobre el menú principal

- Tiene las siguientes opciones:
 - Jugar
 - Salir del juego
- El usuario podrá seleccionar la opción disparando un tiro.
- El aspecto en general del menú es libre, esto es: el entorno del menú, el menú, una pistola o lo que sea - es libre.
- Dentro del menú (derecha, izquierda o donde quieras) aparecerá una tabla de HI SCORES (lista simple de 10 mejores puntuaciones)

2. Sobre la parte interactiva o mini juego

- El usuario aparece dentro de un gran cubo semi transparente, en el centro, sobre el suelo del mismo.
- El entorno que rodea al gran cubo y que es visible (porque el cubo es semi transparente) será de tipo espacial - planetas y estrellas...
- De forma previa al inicio de la partida se generarán de forma dinámica pequeños cubos de diferentes tamaños y colores (de 20 a 40 elementos) distribuidos de forma aleatoria dentro del gran cubo. Es importante que cada vez que el usuario inicie una partida los cubitos aparezcan distribuidos de manera diferente. Esto es:
 - Posición
 - Rotación en Y
 - Tamaño
 - Color
 - Número de cubos.
- Los cubos van apareciendo aleatoriamente / progresivamente con un efecto (de chico a grande por ejemplo). En 6 segundos deben haber aparecido todos.
- El usuario podrá disparar a los cubos con su arma. Cuando acierta en un cubo, este desaparece.
- El objetivo es hacer desaparecer todos los cubos
- Si un disparo choca con la pared del gran cubo, este rebota (al menos un par de veces)
- Al hacer desaparecer todos los cubos se vuelve al menú principal.
- Se valorará extra algún efecto VFX.
- Incorporar una puntuación (score) y el tiempo que el usuario lleva jugando (time).
- Incorporar una opción de pausa que pare el contador de tiempo y los disparos que estén en el aire.

Quedamos atentos a tu compromiso en la fecha de entrega. Si tienes cualquier pregunta, no dudes en escribirnos.