



Teste Dev Unity/C#

No teste, você será desafiado a desenvolver um jogo em Unity utilizando C#. O objetivo é criar um jogo de montagem de sanduíches, mas ele não precisa ser muito complexo. Fique à vontade para usar assets visuais de qualquer fonte.

Funcionamento do jogo:

- O jogo deve ter uma largada com uma contagem regressiva para o começo da partida.
- O jogador terá 120 segundos para montar o maior número de sanduíches possíveis;
- Será mostrado um sanduíche por vez para o jogador, e toda vez que reiniciar o jogo a ordem de sanduíches deverá ser aleatória.
- Cada sanduíche deverá ser um scriptable object, terá um nome, ícone e será composto por três ingredientes diferentes;
- O sanduíche a ser montado deverá aparecer na interface junto com seu nome, ícone e receita;
- O jogador terá acesso a cinco ingredientes diferentes na interface;
- O jogador terá que montar o sanduíche selecionando os três ingredientes corretos dentre os cinco disponíveis;
- O jogador poderá selecionar os ingredientes clicando neles na interface interativa;
- Quando o jogador montar um sanduíche corretamente, o jogo aumentará a pontuação do jogador, caso o contrário o jogo diminuirá a pontuação;
- Quando o tempo acabar, o jogo exibirá a pontuação final do jogador e apresentará uma opção de reiniciar.

Critérios de avaliação:

- Uso da Timeline da Unity para animar a largada de início da partida;
- Uso de Scriptable Objects para criar os sanduíches do cardápio;
- Interface do usuário interativa e fácil de usar;
- Funcionamento da mecânica de montagem de sanduíches;
- Publicação do jogo em WebGL (ex: itch.io, github);

- Criatividade e Inovação;
- Entrega do teste.

Prazo para execução:

O prazo para execução do teste é de 5 dias, a partir do envio do arquivo. Caso precise de mais 1-2 dias, basta sinalizar nesse mesmo e-mail.

Envio do resultado:

Enviar o link do repositório do projeto da Unity no GitHub e URL da build WebGL para esse mesmo e-mail, **jobs@virtualplanet.tech**.

Boa sorte no teste e estamos ansiosos para ver o seu trabalho!