

## **Test task for the position of Junior Unity Developer**

There is a platform on which there is a cube. When you click on the screen a sphere appears in a random place on the platform. The cube begins to move towards the sphere, at the touch sphere disappears, increasing the UI score.

### **What will be paid attention to during the inspection**

- Code purity, correct naming of variables
- Application of OOP, COP principles
- Purity of the scene hierarchy
- Optimization

### **Bonus points (the more the better, but not necessarily)**

- What to do with the cube if the player memorizes many areas? The cube must collect everything. It will be a plus if he will always go to the nearest first.
- Move the cube. It will be a big plus if the cube starts moving slowly accelerating and braking in front of the sphere. An even bigger plus will be if the cube is move only forward (`transform.forward`), slowly turning in the direction of movement.
- Particle system that flies out of the cube when reaching the sphere.

# Тестове завдання на позицію Junior Unity Developer

Є платформа на якій знаходиться куб. При натисканні кнопки мишки на екрані в випадковому місці на платформі з'являється сфера. Куб починає рухатися до сфери, при дотику сфера зникає, збільшуючи UI score.

## На що буде звертатися увага при перевірці

- Чистота коду, правильний неймінг змінних
- Застосування принципів OOP, SOL
- Чистота ієрархії сцени
- Оптимізація

## Бонусні пойнти (чим більше тим краще, але не обов'язково)

- Що робити кубу якщо гравець напамить багато сфер? Куб повинен зібрати всі. Буде плюсом, якщо він завжди буде йти до найближчого спочатку.
- Переміщення куба. Буде великим плюсом якщо куб буде починати рух повільно розганяючись і гальмуючи перед сферою. Ще більшим плюсом буде якщо куб буде рухатися лише вперед (`transform.forward`), повільно розвертаючись в напрямку руху.
- Particle system яка вилітає з куба при досягненні сфери