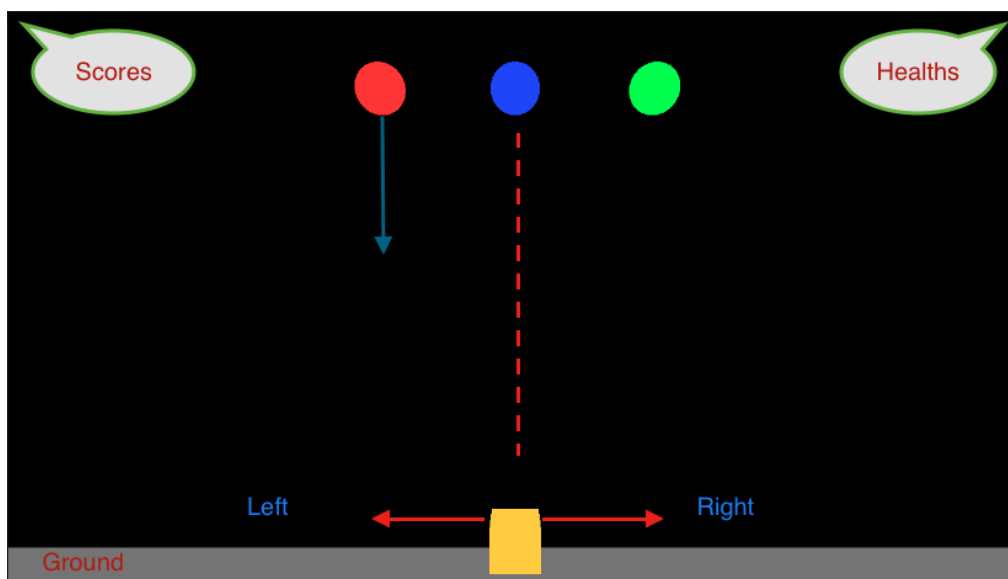


## Тестовое задание (тестовая мини-игра) на позицию Unity разработчика

Необходимо создать следующую мини-игру:



**Начало игры** - Игра начинается при нажатии на кнопку «Старт», при нажатии кнопка старта пропадает.

**Игровой объект** - условно куб, которым должен управлять игрок. Данный куб должен располагаться в самом низу экрана на горизонтальной платформе, которая растянута сначала экрана до конца.

**Управление игровым объектом** осуществляется с помощью нажатия на левую-правую половину экрана, тем временем по нажатию на левую половину экрана игровой объект будет перемещаться влево и соответственно при нажатии на правую часть направо.

С верхней части экрана будут создаваться объекты, условно сферы, которые игрок должен собирать управляя игровым объектом, за что игроку будут начисляться очки. Эти сферы должны двигаться сверху вниз.

**Собираемые объекты** должны быть 3х разных видов, и у каждого вида должно быть своё количество очков выдаваемых при сборе:

**Красный - 1**

**Синий - 2**

**Зелёный - 3**

И своя скорость с повышением условного значения в связке с количеством очков, выдаваемых за сбор.

Очки начисляются в том случае, если игрок игровым объектом коснулся падающего сверху собираемого объекта - сферы. При касании игровым объектом собираемого объекта, собираемый объект исчезает (удаляется) из игры.

При сборе очков количество собранных очков должно отображаться в UI индикаторе в левом верхнем углу.

Собираемые объекты должны создаваться в случайном порядке (рандомно), с рандомным промежутком во времени с указанным минимальным-максимальным значением. И в рандомных позициях по оси Y в рамках экрана.

**Конец игры** - У игрока должно быть 3 жизни. Жизни игрока уменьшаются, когда один из собираемых объектов касается земли, будучи не собранным игроком.

Жизни игрока должны показываться цифровым индикатором в правом верхнем углу.

Если игрок потратил все жизни, количество жизней равно нулю. Игроку показывается UI с количеством заработанных очков и кнопкой «**Начать Заново**». При нажатии на кнопку начать заново вся предыдущая игра сбрасывается и игрок начинает играть со старта.

#### **Требования:**

Разрешение экрана должно быть 1920x1080 пикселей (Landscape).

Игра может быть как полностью 2D так и 2.5D, на ваш выбор.

Визуал не важен, можно использовать стандартные формы-объекты юнити.

**Не обязательно** : можно к падающим объектам добавить ещё один объект - сердечко, при сборе которого игроку будет начисляться +1 жизнь, но не больше максимального количества жизней. При этом жизни должны создаваться заметно реже, чем остальные собираемые объекты. И при их касание земли они должны удаляться без уменьшения жизней игрока.