**Тестовое задание для направления Unity**

**Край подачи 09.06.2023 (включительно)**

**Автор: Бородаенко Игорь**

**Примечание к тестовому заданию:**

Я прошел чуть меньше половины курса и мог упустить какие-то критичные моменты. Кроме этого, в коде присутствуют костыли и откровенно халтурные методы. От части это было сделано из-за незнания, от части из-за того, что торопился.

**Об игре:**

Моя игра в жанре Top-Down RPG с элементами merge2.

**Краткое описание того, что есть в игре:**

* Стартовое обучение;
* Система merge2 с возможностью выбора типов рун (кубиков для merge2);
* Передвижение, диалоги и сражения с помощью merge2;
* Направляющая стрелка на точки интереса;
* Два НПС с диалогами и три врага;
* Стартовое меню, настройки звука, пауза во время игры с настройками;

**Советы по тесту игры:**

* Ознакомиться с обучением;
* Далее следовать указателю стрелки, чтобы пройти все точки интереса;

**Структура проекта:**

* Две сцены (меню и игровая часть);
* Канвас настроен под все типы разрешения, в том числе и мобильные платформы;
* В структуре иерархии может быть путаница, но я старался использовать нейминг и порядок;
* Тоже самое про папку Assets. Старался держать в порядке, но есть отдельные папки, но в таких, как тайлы и ui, есть лишне элементы. Т.к. я использовал много визуала, не хватило времени убрать все лишнее;
* Все скрипты почищены, насколько это возможно, и оставлены комментарии внутри каждого;