

## Тестовое задание на должность Junior Unity developer

Реализовать игру “Астероиды”. Для разработки использовать версию Unity не ниже 2018.

### Геймплей:

Игрок управляет космическим кораблем, который находится внизу экрана и может перемещаться по-горизонтالي. На корабль сверху летят препятствия:

- Астероиды - простые препятствия, имеющие линейную траекторию движения.
- Вражеские корабли - противники, которые постоянно стреляют в сторону игрока (по желанию можно добавить им нелинейное движение).

Корабль должен выстрелами сбивать препятствия, за что игрок получает очки.

Количество очков зависит от размера и типа препятствия. При попадании препятствия (или снаряда врага) в игрока, уменьшается прочность корабля.

Когда прочность корабля падает до нуля, игра заканчивается.

Должны быть несколько (не меньше 3х) разных вражеских кораблей, которые отличаются корпусом, прочностью, расположением орудий и их количеством.

Дополнительно:

Можно добавить бонусы, которые оказывают различное влияние на корабль игрока (добавляют прочность, или увеличивают скорострельность).

### UI:

В игре должен быть пользовательский интерфейс, реализованный на uGUI.

- Главное меню, в котором можно начать игру, или выйти.
- HUD с данными о количестве очков, прочности корабля и кнопкой паузы/выхода.

### Git:

Исходные файлы проекта должны находиться в открытом репозитории на github.

### Как прислать:

Выполненное задание нужно прислать на адрес [cv\\_job@rightway.games](mailto:cv_job@rightway.games) с темой “Тестовое задание Unity Junior”. К письму нужно приложить zip архив, который должен включать в себя:

- Сборку игры под Windows или Android.
- readme.txt файл, с адресом репозитория и комментариями к заданию (если такие будут)

**Дополнительная информация:**

Оценке подлежит программная часть, визуальная значения не имеет. Важна хорошая читаемость игрового процесса (если игра собрана из квадратиков, то должно быть понятно, какой квадратик корабль, а какой - астероид).

Основное внимание будет обращать на качество кода, а не на разнообразие геймплея.

Если не хватает времени на выполнение, это стоит отметить в комментарии к заданию, возможно со словесным описанием идеи реализации. Полностью выполненные задания будут иметь преимущество, но, вероятно, знание каких-то подходов добавит очков.