



## Тестовое задание

### Задача:

Сделать арканоид на Unity, не используя физический движок Unity.

### Детали:

1. Игра должна состоять из полного игрового цикла (game loop): начало, победа/поражение, рестарт игры.
2. Игровое поле должно содержать стандартные для арканоида элементы: мяч, платформу-ракетку, цели – а также стенки уровня, которые могут быть не только параллельны сторонам экрана, а быть расположены под любыми углами и в любом количестве. Идеально, если их можно перемещать и вращать в редакторе.
3. Мяч должен отскакивать от стенок по правилу «угол падения равен углу отражения»
4. Никакой из элементов не должен содержать компоненты вроде collider, rigidbody. Иными словами, все взаимодействия должны быть запрограммированы вручную, без использования встроенного в unity физического движка.

### Будет плюсом:

1. Наличие нескольких уровней, очков, бонусов и т.д.
2. Использование ООП и принципов SOLID.
3. Использование Dependency Injection или IoC.
4. Покрытие тестами.
5. Использование ECS.