

Тестовое задание для кандидата на позицию разработчика Unity3D/C#(gameplay)

Необходимо разработать интерактивное приложение на Unity3D с использованием C#. Выполненное тестовое задание необходимо выложить на github, а также опубликовать как webgl приложение на одном из бесплатных хостингов.

Основные положения:

1. Приложение обязано продемонстрировать разные режимы Steering Behaviors для автономных агентов (краткое введение в тему <https://gamedevelopment.tutsplus.com/series/understanding-steering-behaviors--gamedev-12732>)
2. Обязательные к демонстрации режимы:
 - a. Seek
 - b. Flee
 - c. Arrival
 - d. Wander
 - e. Collision Avoidance
 - f. Leader Following
3. Дополнительно реализованные режимы Steering Behaviors пойдут в плюс кандидату
4. Автономные агенты могут быть любыми **простыми 3d примитивами** на выбор разработчика
5. Конечный пользователь приложения должен иметь возможность выбрать текущий режим Steering Behavior из указанного списка
6. Выбор типа игровой камеры(перспективная или изометрическая) и ее поведение остается на выбор разработчика. Главное требование - она должна демонстрировать поведение агентов в наглядном виде
7. Большим плюсом будет реализация и использование агентами подсистемы поиска пути A*