

Тестовое задание.

Все механики должны работать на listen сервере и с визуальным отображением эффектов и прочее. Тестовая игра должна включать хотя бы одну законченную игровую механику. Желательно в реализации на C++, можно использовать VR. Вы можете использовать любой пакет для анимации (или fx-пакет ассетов, взрыва и т.д.) в marketplace или Mixamo и т.д по своему усмотрению в том числе исходники движка, но имейте в виду размер проекта, достаточно сделать примитивы с разными цветами.

Какие навыки мы хотим увидеть:

- Понимание клиент - сервер
- Умение использовать интерфейсы и делегаты
- Создавать инструменты для дизайнеров и левел дизайнеров
- Использование RPC и OnRep, понимание репликации
- Использования практик и фреймворка навязанной EpicGames

Мы ожидаем что вы потратите свое время эффективно и просим реализовать механики ниже по вашему выбору и усмотрению, механику можно выполнить частично или в комбинации с другой, важно чтобы она выглядела логически законченной. Механику можно дополнить в соответствии своим опытом.

Игровые механики:

1. Строительство

- Игрок - зритель - (летающий шарик)
- Игрок через hit trace взаимодействует с плоскостью земли открывая меню строительства(виджеты)
- Строить игрок может турели с характеристиками (урон, жизни, цена, цвет) (два блока - платформа и пушка)
- Игрок может выбирать какую турель строить, игрок должен понимать какую турель выбирает и видеть ее характеристики (вывод на виджет: иконку, цену...)
- Турели имеют простой ИИ с прицеливанием по турелем врага в плоскости земли
- Турели имеют реплицируемый эффект стрельбы и смерти и поворота пушки на врага
- Проверка строительства идет через свободное пространство вокруг
- Проверка строительства идет через менеджер игры на проверку валюты

2. Игрок

- Игрок видит другого игрока
- Игрок понимает когда другой игрок входит в меню строительства
- Игрок имеет кулдаун на строительство и понимает это видя другого игрока

3. Менеджер игры

- Есть валюта на строительство
- Валюта каждые N времени падает каждому игроку
- В зависимости сколько времени прошло от начала игры падающая валюта умножается
- Игрок валюту получает когда вражеская турель умирает

- е. Валюта тратится на строительство турелей
- 4. База
 - а. Есть база игрока с кол-вом жизней
 - б. При ее смерти игра заканчивается
 - с. База имеет свойство регенерации
 - д. База меняется в зависимости от богатства игрока и Жизней другой игрок видит эти изменения

Напишите отзыв о своей работе в текстовом формате(readme.txt):

- Имя и логин в дискорде
- Как вы потратили свое время на что потратили больше на что меньше.
- Что не получилось сделать, почему.
- Как вы думаете, что можно было бы сделать лучше, если бы было больше времени
- Какие механики вам понравилось делать, какие не успели.
- Кратко кнопки управления

Работы ждем ссылкой на репозиторий с кодом проектом и корректной картой по умолчанию с рабочими механиками.