

**Тестовое задание на должность**

**Junior Unity Developer**

Тестовое задание состоит из двух частей, в которых должны отражаться ваши навыки программирования и знания движка Unity.

Выполнение первого задания является обязательным, второе задание желательно к выполнению.

При выполнении данного тестового задания рекомендуем уделить внимание качеству его выполнения. По возможности честно отмечать время, которое потратили на выполнение каждого из заданий.

# Задание 1. Проектирование и реализация текстового квеста:

**Что мы хотим видеть в выполненном задании**

Хотим обратить ваше внимание, цель данного задания раскрыть ваши навыки в построении архитектуры приложения, владения паттернами проектирования и ООП. В первую очередь будут оцениваться именно эти навыки.

**Задача**

Сделать текстовый квест и предусмотреть возможность расширения его функционала. Желательно выполнение задания на c#, в идеале сразу в Unity. Данные ввода поступают из любого источника (кнопки, строка ввода и т.п.) и выводятся в любой источник (консоль, Unity canvas и т.п.).

**Описание**

Текстовый квест состоит из следующих сущностей:

1. Комнаты - имеют название, диалоги и персонажей.
2. Персонажи - может иметь имя, описание, диалоги.

Механики:

1. Диалоги - состоят из вашей фразы, ответа и нескольких действий на выбор.
2. Действия - имеют название и способы исполнения, после его выбора может активировать сразу несколько исполнений:

а. переход к следующему диалогу.

b. вывод описания.

c. выдача предметов игроку.

d. получение предметов от игрока.

**Тестовая реализация**

комната Таверна, персонаж Бродяга

Действия комнаты:

1. “Поговорить с бродягой” - вызывает диалог с Бродягой.
2. “Осмотреть окрестности” - описание окружения в комнате и возврат в действия комнаты.

Диалог с бродягой:

* Вы говорите ему “Жизнь или смерть, грязный бродяга!“.
* Его ответ “Вот возьми всё что у меня есть, только не трогай меня“.

Действия после диалога с бродягой:

1. “Забрать всё что у него есть“. При выборе этого действия Вы получаете предметы от бродяги (он передает игроку медальон и 50 монет) и он говорит “Я теперь умру с голоду” и происходит возврат к диалогу комнаты.
2. “Оставить бродягу в покое“. В этом случае выводится описание “Бродяга всадил Вам нож в спину как только Вы отвернулись” и игра заканчивается.

Если игра не закончилась, то при повторном и последующих выборах первого действия комнаты Бродяга отвечает “У меня больше ничего нет”

# Задание 2. Сверстать экран по макету:

Сверстать экран по макету из [ссылки](https://www.figma.com/file/HifDxzj4WLWuquZOtLrWel/MainScreen-Design?node-id=0%3A1). Просим для выполнения использовать версию Unity не выше 2019.

**Результат желательно прислать в виде ссылки на репозиторий Git.**

**Если нет опыта работы с Git, то в виде ссылки на архив лежащий в каком-либо облачном хранилище.**