

Тестовое задание

На должность Middle Unity Developer

Выполнил Mazitov Mark

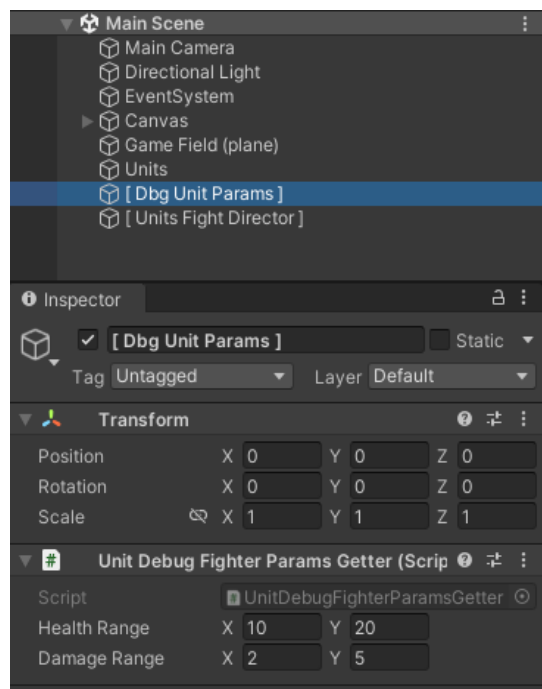
- [LinkedIn](#)

Репозиторий проекта задания доступен по ссылке:

- [Github](#)

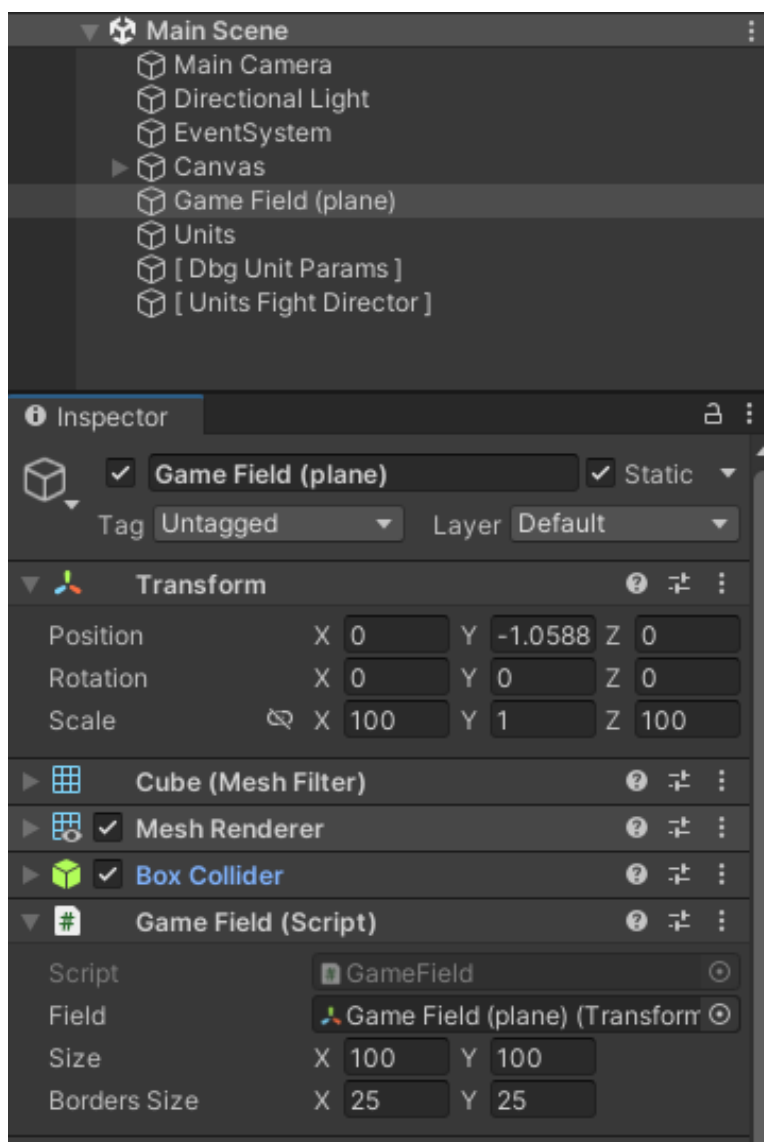
Проект

Начальные параметры выбираются случайно и задаются в скрипте, показанный на скриншоте ниже.

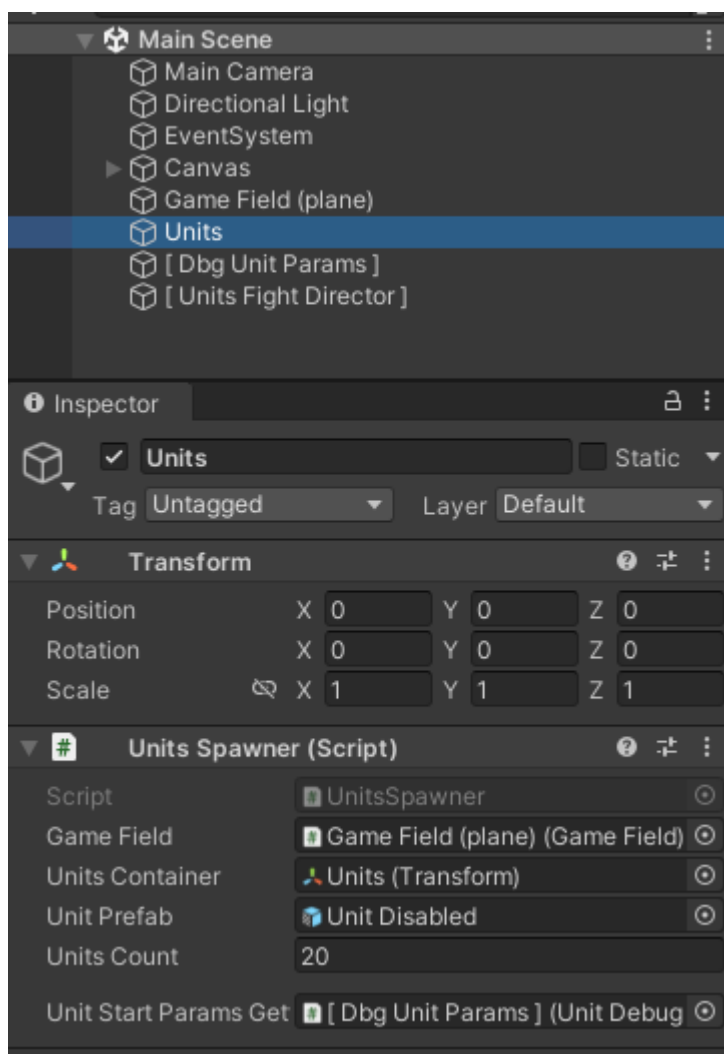


Можно изменять размер поля, на котором появляются юниты (после изменений нужно запечь навигацию).

BordersSize создаёт отступ от границ поля. В той области не будут появляться юниты.



Количество текущих юнитов можно изменять во время исполнения полем *UnitsCount* в скрипте *UnitsSpawner*.



- На проект ушло менее 7 часов, включая время на поиск ассетов, исправление собственных багов.
- В один момент я затупил и кучу времени пытался написать супер-оптимизированный поиск ближайших юнитов, но это лишь добавило багов. В итоге я переписал тот скрипт и всё заработало :)
- Использовались некоторые скрипты из других своих проектов.