

Тестовое задание

На должность **Unity Developer**

Выполнил Mazitov Mark

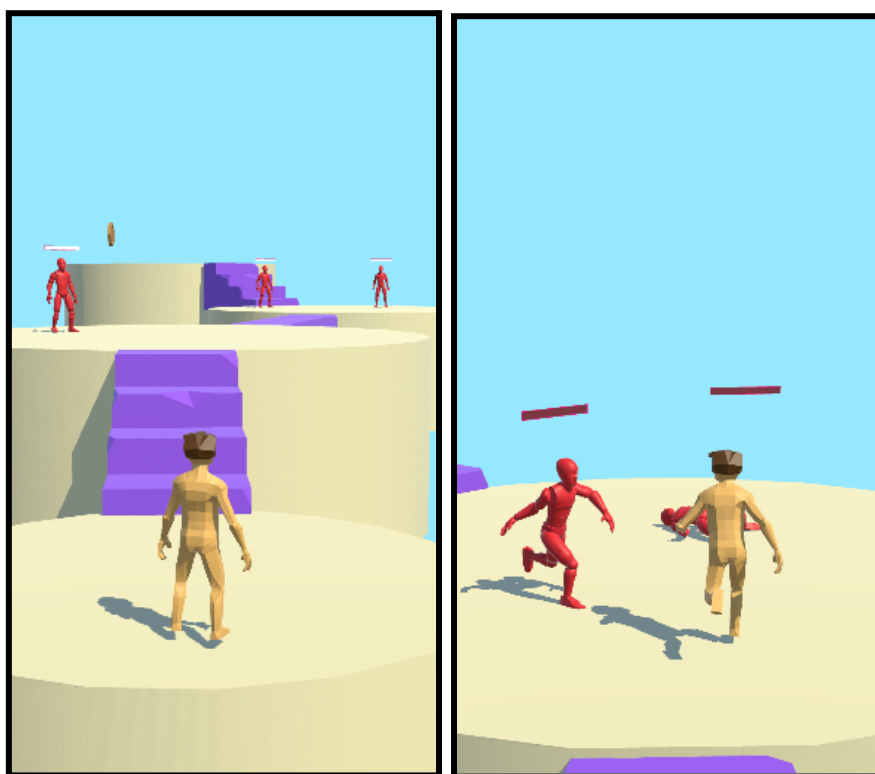
- [LinkedIn](#)

Репозиторий проекта задания должен быть доступен по ссылке:

- [Github](#)

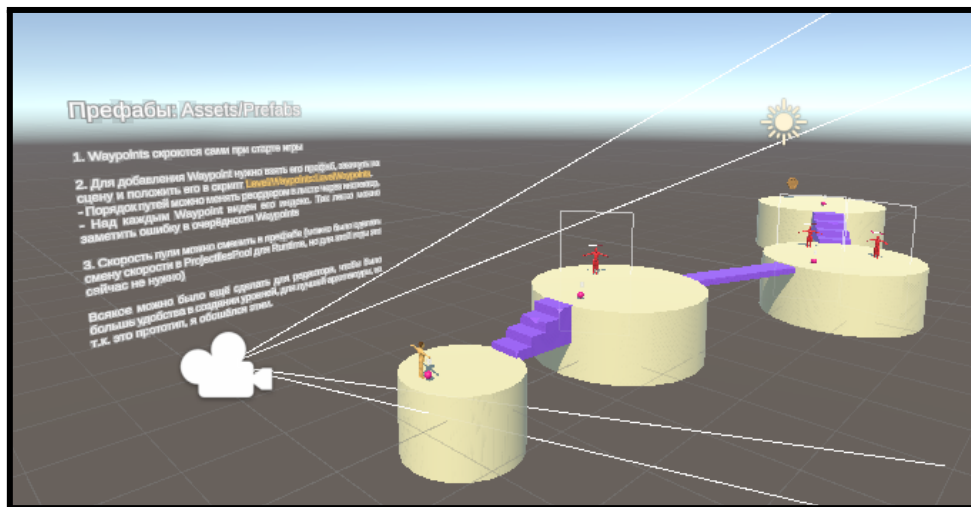
Проект

Скриншоты из PlayMode



После смерти противники падают (активируется рэгдолл)

Скриншот из SceneView



Время, затраченное на задачи:

Общее время, затраченное на проект
около 9 часов

1. Сборка локации (расстановка базовых объектов):

- **Меньше 30 минут**

2. Waypoints для игрока и движение по ним. Начало игры через тап по экрану. После убийства врагов персонаж автоматически двигается к следующему вейпоинту. При достижении последнего вейпоинта, рестарт сцены.

- **Около часа**

3. Реализация стрельбы

- **Примерно 1.5 часа**

(была проблема с отклонением пули от точки стрельбы, но оказалось, что всё нормально, дело в перспективе)

Дополнительные задачи:

1. Рэгдолл - **1 час** (в первый раз его делал)

2. Жизни врагов и отображение здоровья над врагами -
Минут 10

Остальное время я всё дорабатывал и исправлял баги