



1. Загалом я займаюсь Unity і C# близько року, з перервами. (важко сказати, скільки вийшло чистого часу)
2. Вивчав все самостійно:
 - офіційний ресурс Unity Learn, пройшов повністю “Junior Programmer Pathway” та ще багато інших туторіалів;
 - Coursera: “C# Programming for Unity Game Development” specialization;
 - документація та матеріали від Unity. Надзвичайно корисною для мене стала книга “Level up your code with game programming patterns”.

Найближча навчальна мета: розібратись із Dependency injection.

3. Всього наразі маю 10 залитих проектів на GitHub та 1 у Plastic. Найцікавіші:
 -  Egg the wolves trailer

Маленький творчий проект у мінімально життєздатному стані, якому сподіваюсь надати розвиток.

В нього можна навіть зіграти: <https://beloboka.itch.io/egg-the-wolves>

-  3rd Person Shooter Test Task

Тут мною було зібрано рівень, налаштовано візуал, реалізовано поведінку та генерацію супротивників (із використанням пулу), налаштовано контроллер персонажа, UI, партікли та звуки, асинхронне завантаження сцени.

Отримав схвалення ліда, мовляв, сподобалось навіть більше ніж у тих хто казав, що має досвід, проте далі щось не склалось...

<https://github.com/NikiBober/3rd-Person-Shooter-Prototype-URP>

- “Furry Cyberpunk”

Повністю готовий до наповнення прототип візуальної новели.

Було інтегровано між собою асети, Spine анімацію, реалізовано потік між сценами і збереження прогресу.

Отримав позитивний відгук, що сподобалось виконання і мій підхід.

<https://github.com/NikiBober/Nikola-Soroka-Test-Task-Furry-Cyberpunk>

- “Doodle jump prototype” - швидкий клон.

<https://github.com/NikiBober/Doodle-jump-prototype>

- “Simple shop”

Спроба реалізувати найпростіший магазинчик з нуля.

<https://youtu.be/37HOLrKnwPc>

- ще кілька менш цікавих тестових та контрольних навчальних завдань.