

Тестовое задание Spherum
Unity C# разработчик (mobile app)

Тестовое задание:

- Сделать 2 сцены
- В первой сцене разместить два куба (красный и зеленый) и 20 сфер на каждой из которых наложена разная текстура
- Зафиксировать камеру над сценой так, чтобы в нее входили все 20 сфер и кубы
- Сферы по умолчанию скрыты
- Из каждого куба в направлении второго куба должен исходить поток частиц
- С помощью клавиатуры можно двигать кубы (они могут перемещаться в плоскости XZ) в пространстве, пускай управление красным кубом будет привязано к клавишам ASWD, а управление зеленым к стрелочкам
- Разместить на экране текстовую информацию с текущим расстоянием между кубами
- Если расстояние между кубами меньше двух метров, то показывать сферы, если больше - скрывать
- Если расстояние между кубами меньше метра - сделать переход на сцену 2
- На сцене 2 разместить генератор хаотично двигающихся частиц, такой, чтобы все частицы не выходили за пределы какого-либо объема (например сферы)
- Количество одновременно отображаемых частиц на сцене должно быть более 1 млн
- Максимально оптимизировать сцены и повысить производительность любыми известными способами.