Пашенцев Павел Владимирович

**Текст-отчет**

Я потратил около 10 часов при выполнении тестового задания. Основные трудности при разработке – настройка Unity для компиляции Android устройств: использование кириллицы в пути проекта, иных трудностей в разработке не было.

Добавленные в игру механики/возможности: замедление скорости игры во время, когда нет нажатий на экран, добавлено меню паузы, меню выбора уровня, правила игры, а также пользователь может сбросить рекорды, нажав на результат.

Скомпилированные версии игры под платформы Windows и Android находятся в подпапке Builds.