

Тестовое задание для Developer Unity



Тестовое задание состоит из небольших связанных задач. В итоге получится что-то вроде маленькой игры в тестовое задание.

Необходимые **Текстуры** прилагаются, **Font** можно использовать любой не стандартный читаемый.

Необходимо работать с Canvas (UI)

Выполнять задание можно на **Unity версии 2019.3.x - 2019.4.5**

Задание 0

Необходимо создать стартовое меню с мини картой по задачам.

Кнопка Start - убирает меню, остается только мини карта Тасков. Тот же эффект должен быть и если кликнуть мимо кнопок.

Кнопка Setting - должна вызвать маленькое выпадающее окно с возможностью выключить\включить музыкальный трэк, по твоему вкусу. (продолжает играть по всем задачам)

Кнопка Author (не обязательна) - это кнопка полностью твоя, может вызывать страницу где-то или рорир окно (можно импровизировать), где добавить свое короткое резюме.

Задание 0.1

Когда меню убрано, остается мини карта с тасками.

В Task1 уже находится Pointer (синий кружок).

Там где находится Pointer, Task считается активным и при клике (тапе) на круг, запускается Scene с задачей.

Можно перейти в другой Task, если тапнуть по соответствующему кругу.

Переход происходит должен по кривой линии приблизительно заданным на макете, с ускорением и замедлением (по простой кубической Безье).

Нужно добавить аниматор с idle_animation (любая трансформация для Pointer, скейл или перемещение, цвет) при бездействии 30сек.

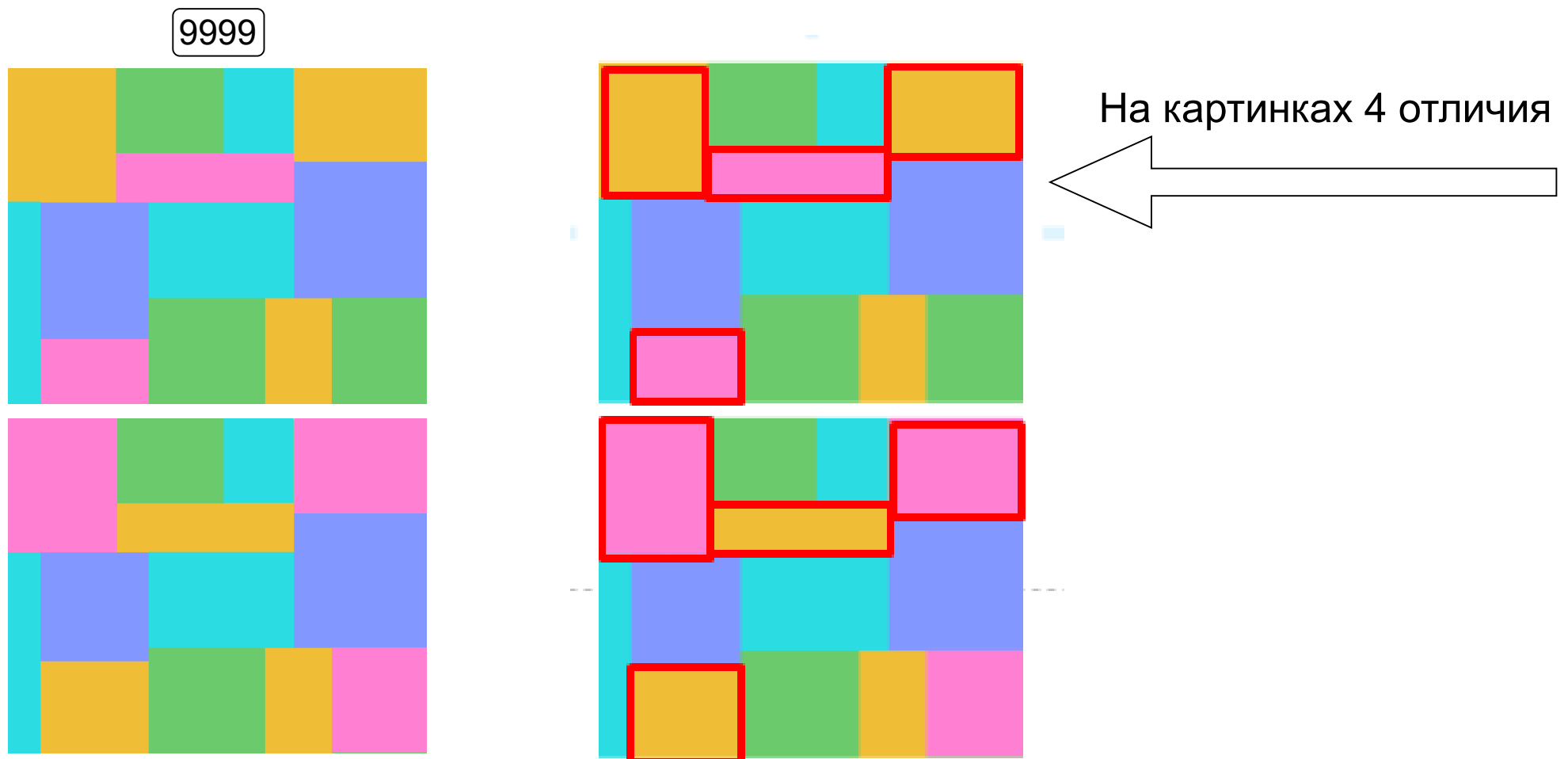
Задание 1

Task1

Нужно сделать сценку из двух картинок **Picture1** и **Picture2** и цифровой счетчик очков до 4х знаков (0-9999)

На картинках нужно сделать возможность выбрать отличия, тапом (кликом) по ним с добавлением в счетчик очков по +1000 за правильный тап и -500 при неправильном.

После набора 5000 очков. Task1 считается пройденным. И можно вернуться на карту. Затем можно еще раз переиграть.



Задание 2

Task2

Нужно сделать сценку, на которой нужно довести квадратик Player до выхода. В текстурах есть стены и кубики для сцены:

Player - квадрат игрока, который может свапаться (меняться местами с квадратами Swar) при первом запуске Task2 Player стоит в случайном месте среди Swar квадратов.

Swap - квадрат, которые свапаются с такими же и с Player.

Match - 3 квадратика, 2 с постоянным расположением возле выхода, а другой в другом месте, не рядом. Если поставить 3й квадрат рядом в ряд, то они превращаются в Swap квадраты.

No Move - один квадрат которые ничего не делает, является помехой.

При свапе квадратика Player в направлении выхода (по стрелке) Task2 считается завершенным. И можно вернуться на карту. Затем можно еще раз переиграть.



Задание 0.2

После завершения Task1 и Task2 **становится доступной кнопка-кружок Win!**
Т.е. на нее можно перейти, поздравить себя и завершить Тестовое задание.

Дополнительные Бонусные условия.

1. Сделать выход на карту из сцены Task2 или закрытие приложения с сохранением при выходе, т.е. сохранять состояние и расположение квадратов.
2. Собрать билд для Android или Ios и сделать кнопку для отправки в Telegram или Viber какой-нибудь любой картинки, заранее приложенной, или еще круче скрин с экрана =)

**Успешно выполненное и принятое премируется в
размере 100у.е. + бонусы!**

Сразу после заключения соглашения на сотрудничество.