**1. Игры**

Игры для PC/Mac:

* Portal 2
* Kerbal Space Program

Игры для Android/iOS:

* Angry Birds
* Monument Valley

**2. Физические явления**

Portal 2:

* Движение объектов по законам Ньютона
* Гравитация
* Импульс и сохранение энергии при телепортации через порталы
* Коллизии и отскок

Kerbal Space Program:

* Аэродинамика
* Гравитационные силы
* Орбитальная механика
* Масса и инерция
* Реактивное движение

Angry Birds:

* Баллистика (траектория полета тела под действием силы тяжести)
* Упругие столкновения
* Разрушение конструкций
* Масса объектов

Monument Valley:

* Оптические иллюзии (перспективные искажения)
* Перемещение объектов в псевдо-3D пространстве
* Работа с камерой и визуальные эффекты

**3. Навыки работы в Unity**

Общие навыки:

* Настройка и использование физического движка Unity (Rigidbody, Collider)
* Работа с Physics Materials для задания трения и упругости
* Использование скриптов C# для управления движением и взаимодействием
* Управление камерой и освещением
* Настройка взаимодействия объектов и событий столкновения (OnCollisionEnter, OnTriggerEnter и др.)

Специфические навыки:

Для Portal 2:

* Реализация порталов с перемещением объектов между двумя точками
* Сохранение импульса при телепортации
* Работа с сложной системой триггеров и скриптов

Для Kerbal Space Program:

* Симуляция гравитации от разных тел
* Использование математических моделей движения
* Настройка аэродинамического сопротивления
* Работа с векторной физикой

Для Angry Birds:

* Применение сил к объектам (AddForce)
* Реализация разрушаемых конструкций
* Использование анимаций разрушения
* Настройка взаимодействия объектов с разными массами и материалами

Для Monument Valley:

* Реализация визуальных искажений перспективы
* Управление движением камеры и объектов в псевдо-3D пространстве
* Использование Shader-эффектов и Post-Processing
* Работа с анимациями и скриптованными головоломками