

Gismart

Привет, Unity Developer!

Спасибо за интерес проявленный к компании Gismart.

Почему тестовое задание?

Потому что нам в первую очередь интересно как ты будешь выполнять свои непосредственные задачи, а не абстрактное знание алгоритмов или паттернов.

Ожидаемое время на выполнение:

10 - 12 часов. Желательно при отправке указать сколько времени ушло на его выполнение. Как вариант можно для этого использовать файл Readme.md и прикладывать его к репозиторию.

Что нужно прислать:

Ссылку на доступный репозиторий (github.com) с папками **Asset**, **ProjectSettings** и **Packages** проекта.

Описание геймплея:

Задача с помощью движения пальца по экрану (свайп или холд) передвигать прыгающий шарик так, чтобы он попадал на автоматически генерируемые платформы.

Основной референс **Tiles Hop** (Обращаем внимание только на core gameplay, не берем в расчет ритм составляющую)

- [android](#)

Требования:

- Игра начинается с главного экрана по тапу
- Уровень должен быть заданной длины (генерируется в процессе игры)
- Игра представлена в 3д
- Камера согласно референсу **Tiles Hop**
- Если игрок упал мимо платформы, то игра заканчивается.
- Каждое попадание на платформу дает одно очко.

- Автоматическое сохранение очков при новом рекорде.
- Возможность продолжить игру с места где случился проигрыш.

UI:

Главное меню:

- Надпись tap to start
- Лучший результат (Рекорд)

Игра

- Текущий результат
- Периодически всплывает процент прохождения (каждые 20 процентов)

Проигрыш

- Продолжить
- Вернуться в главное меню
- Процент прохождения

Будет плюсом:

- Каждое попадание шариком сопровождается легкой taptic engine.
- Каждая появляющаяся платформа отличается цветом. Цвет выбирается из градиента.
- Каждый проигрыш сопровождается сильной taptic engine.
- Фон с градиентом
- После прохождения уровня шарик улетает вдаль.
- Партикл эффекты при попадании в платформу
- Trail после прохождения и улетании шарика вдаль
- Каждая новая сессия в игре начинается с нового цвета платформ и цвета фона

Пожалуйста, обратите внимание, что мы ожидаем играбельный проект, как если бы вам дали на выполнение рабочую задачу. На выходе мы бы хотели поиграть в

хороший продукт, который близок к релизной версии. Потому, пожалуйста, учтите **на что мы смотрим в процессе ревью:**

- Процесс геймплея.
- Общие решения и подходы.
- Сцена и используемые компоненты.
- Структура проекта.
- Алгоритмы.
- Структура кода и применяемые практики.

Удачи!