

Необходимо разработать 2D игру "Ping pong" на Unity 2019 LTS.
Использовать готовые скрипты и ассеты нельзя. Спрайты для тестового задания можно использовать любые.

Экраны:

1. Сплеш скрин (отдельная сцена)
2. Главное меню
3. Настройки
4. Игра (отдельная сцена)

На главном меню расположить две кнопки: Играть и Настройки.
В настройках можно задавать цвет мячика, он должен сохраняться.
Предусмотреть возможность добавления новых экранов и кнопок в меню.

При старте игры, появляется мячик случайного размера в центре поля и движется в случайном направлении и со случайной скоростью, цвет мяча берется из настроек. Отскакивает от краев экрана и от ракеток. Счет увеличивается когда мяч отбивают любой ракеткой. Пользователь управляет двумя ракетками сверху и снизу. Ракетки движутся синхронно. Где-нибудь в углу отображается текущий счет. Также сохраняется лучший результат. При попадании мимо ракетки обнуляется счет и мяч снова начинает движение из центра со случайными параметрами.

Интерфейс меню и сама игра должны быть адаптированы под разные размеры экрана.

Чем лучше оптимизирована игра (небольшой размер, малое количество отрисовок, малое выделение памяти) – тем лучше. Но на качество кода и творческую составляющую тоже смотрим :)

Готовый рабочий пример и исходники загрузить на гитхаб.

Игра должна запускаться и играть на Android устройстве.