

Графика: при выполнении тестового задания можно использовать любые готовые решения (ассеты, анимации и так далее). Выбор визуального стиля полностью определяется исполнителем (возможно использовать примитивы).

Требования: игра предназначена для мобильных платформ (android, ios), поэтому необходимо учитывать особенности платформ и используемые ресурсы.

Итог тестового задания: по окончании тестового задания необходимо предоставить ссылки на код проекта в гитхаб или любой другой сервис с публичным репозиторием. А также предоставить доступ к записи геймплея - файл в мессенджер, ссылка на ютуб, гугл диск или любой другой удобный способ.

Общее описание

Необходимо сделать игру, цель которой - безопасно провести персонажа (игрока) через три области с препятствиями и победить босса.

Для лучшего понимания механики - референсы:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yodo1.crossyroad>

<https://apps.apple.com/app/crossy-road-endless-arcade/id924373886>

https://play.google.com/store/apps/details?id=io.blackcandy.escalators&hl=en_US&gl=US

<https://apps.apple.com/us/app/escalators/id1483009256>

Подробное описание

- Необходимо собрать локацию, которая состоит из:
 - стартовой точки;
 - трех дорог, по которым двигаются люди (объекты препятствия). На каждой из дорог скорость передвижения и плотность людей разная;
 - финишная точка;
- Необходимо реализовать появление персонажа игрока на стартовой точке и управление персонажем.
- С помощью управления персонажа игрока необходимо перевести через дороги, не задев людей (объекты препятствия) движущиеся по этим дорогам.
- В случае если игрок задевает (сталкивается) с людьми на дороге, то персонаж игрока погибает - уровень начинается заново и игрок появляется в стартовой точке.
- После успешного прохождения трёх дорог, персонаж достигает точки финиша, где рядом с ним появляется два противника. На этом этапе необходимо реализовать механику сражения. У противников должна быть возможность победить игрока, у игрока должна быть возможность победить противника.
- В случае поражения игрока - персонаж игрока погибает, уровень начинается заново со стартовой точки.
- В случае победы игрока - противники погибают и исчезают. Вместо них появляется 1 сундук рядом с игроком.
- Необходимо реализовать взаимодействие игрока с сундуком. При взаимодействии игрока с сундуком открывается панель с замком, которая состоит из 2 областей:
 - область замка. Замок должен обладать каждую сессию разным цветом (минимум 3 цвета), над ним должен быть счетчик ключей 0 / 3;

- область ключей, представляет собой поле 6 на 6 с ключами разных цветов (обязательно наличие 3 ключей такого же цвета как и замок)
- Необходимо реализовать механику перетаскивания ключей из области ключей в замок. Если игрок перетаскивает ключ такого же цвета как и замок - счетчик в области замка увеличивается.
- Когда игрок перетаскивает 3 ключа нужного цвета в замок - игра завершается и появляется экран победы.
- Экран победы состоит из текстового сообщения, что игрок молодец и кнопки рестарта уровня.