

Zadanie testowe - Programista MID i JUNIOR

Utwórz system zaznaczania i poruszania się po mapie z widokiem typu izometrycznego grupą trzech (lub więcej) postaci, w której wydajemy polecenie poruszania się klikając myszką na mapie a wybrana postać porusza się od punktu A do punktu B.

Wybrana postać staje się przewodnikiem kolejnych postaci, które podążają za nią.

Każda postać ma swoje współczynniki prędkości, zwrotności i wytrzymałości, które losowo są generowane przy każdym starcie prototypu.

Wybór postaci ma być możliwy przez naciśnięcie jednego z trzech (lub więcej) przycisków na canvas.

Wymagania dla Junior:

- system może opierać się na wbudowanym w Unity Navmesh AI
- kod jest czytelny i spójny
- Canvas wspiera różne rozdzielczości ekranu i odpowiednio się formatuje
- kod jest poprawnie commitowany na publiczne repozytorium

Wymagania dla Junior +

- zamiast wbudowanego Navmesh AI zostaje użyta jakaś forma własnej implementacji algorytmu A Star
- zaimplementowane są scriptable objects

Wymagania na Mid

- jest możliwy w trakcie rozgrywki zapis i odczyt ustawień mapy i współczynników do pliku
- użyte są addressable
- użyte są async i await (np w zapisie plików)
- użyte są komendy prekompilatora
- użyte są interface

Faza 1

Projektowanie:

Osoba zaczynająca zadanie zaproponuje diagram klas i rozpisze całe rozwiązanie w postaci schematu blokowego. Dopiero po akceptacji rozwiązania przechodzimy do Fazy 2

Faza 2

Implementacja kodu na bazie rozwiązania zaproponowanego w Fазie 1

Faza 3

Ustne omówienie problemów, toku myślenia i rozwiązań podczas rozmowy online

Czas trwania 2 tygodnie. Rezultaty należy dostarczyć na publicznie dostępnym repozytorium kodu. Przy czym jakość commitów i ich opis też jest przedmiotem oceny a projekt musi być możliwy do kompilacji. Grafiki nie są przedmiotem oceny i mogą być użyte zastępcze lub symboliczne.

Silnik użyty - Najnowsze Unity w wersji LTS.