

Тестовое задание "Производство".

Необходимо разработать следующую игру.

На старте появляется главное меню, где есть три кнопки "1", "2" и "3" и кнопка "старт". Цифрами игрок выбирает количество ресурсных построек на старте. Соответственно, одна, две или три. Эти кнопки должны работать, как селектор.

После нажатия на кнопку "старт" запускается основной геймплей.

На изометрической карте располагаются следующие объекты:

1. одна, две или три ресурсные постройки;
2. одна перерабатывающая;
3. один рынок.

Положение построек задано заранее (строительством и перемещением можно пренебречь), камера неподвижна.

Визуально исполнить можно по собственному желанию, не принципиально, но разные типы зданий должны визуально различаться.

По клику на ресурсное здание должно открыться окно ресурсного здания.

В окне изначально отображается пустая ячейка и кнопка "старт".

По клику на ячейку в ней по кругу начинают переключаться возможные для производства ресурсы: дерево, камень, железо.

После того, как игрок выбрал ресурс и нажал "старт", кнопка "старт" превращается в кнопку "стоп", а здание начинает производить 1 ресурс раз в N сек и отправлять его на склад (условный инвентарь). N задаётся отдельно для каждого здания.

Визуально склад надо отобразить панелью со списком: иконка ресурса - количество ресурса..

По клику на перерабатывающее здание должно открыться окно перерабатывающего здания.

В окне отображается две ячейки для ресурсов и одна для готового продукта.

дерево + камень = молотки

дерево + железо = вилы

камень + железо = бур (сверло)

Остальные сочетания не дают никакого готового продукта.

По клику на ресурсные ячейки игрок по кругу перебирает ресурсы. Готовый продукт отображается автоматически.

После того, как игрок выбрал ресурсы и нажал "старт", кнопка "старт" превращается в кнопку "стоп", а здание начинает производить 1 продукт раз в N сек и отправлять его на склад (условный инвентарь). N задаётся в настройках перерабатывающего здания.

Производство автоматически должно остановиться, если на складе не хватает ресурсов.

По клику на рынок открывается окно рынка.

В окне рынка отображается пустая ячейка, цена и кнопка "продать".

По клику на ячейку в ней по кругу переключаются имеющиеся на складе готовые продукты. Цена задаётся в настройках для каждого отдельного товара.

После того, как игрок выбрал товар и нажал "продать". Товар списывается со склада, а игроку начисляются монеты, которые отображаются в основном GUI.

Как только игрок набирает N монет, игра заканчивается победой. Поднимается окно победы, после которого происходит возврат в главное меню. N задаётся в общих настройках игры.

Между сессиями должны сохраняться: количество монет и содержимое склада.

Требования к реализации:

1. Unity, C#
2. Реализация должна быть расширяема
3. В реализации тестового задания разрешается использовать готовые ассеты
4. Разрешение экрана 1920*1080, ориентация портретная
5. Решение ожидается в виде проекта Unity, но игра должна собираться и работать под Android
6. Крайне НЕ желательно использовать ECS, готовые di-контейнеры и сторонние библиотеки, если их использование оправдано только удобством (Odin, например)
7. Самостоятельные незначительные доработки игры в разумных пределах приветствуются