

# Тестовое задание “Unity разработчик”

Шарик движется вверх с постоянной скоростью по коридору. На его пути должны случайным образом располагаться два вида объектов:

- один добавляет очко в общий счет игрока;
- второй убирает жизнь.

При достижении определенного кол-ва очков, скорость шарика должна увеличиваться. Необходимо добавить простой интерфейс, где должны располагаться счет игрока и его жизни. Так же необходимо окно, которое начинает игру после запуска и после смерти.

Кол-во жизней: 3

Таблица очков:

- 10 -  $\times 1.5$  (скорость);
- 25 -  $\times 2$  (скорость);
- 50 -  $\times 3$  (скорость);
- 100 -  $\times 4$  (скорость).

Управление.

Можно реализовать любой из двух:

1. Шарик перемещается, если зажать курсор и перемещать палец(указатель мышки) влево-вправо
2. Шарик со старта двигается постепенно влево-вправо. Клик по сцене меняет направление его движения. Шарик не может двигаться дальше краев экрана.

Примечание:

Скорость шарика должна изменяться не моментально, а с плавным переходом, продолжительность которого порядка 2 секунд.

Игра должна быть реализована в 3D.

Как дополнительное(необязательное) задание:

- Коридор должен быть ограничен стенами, соответственно, может сужаться и расширяться. Если шарик соприкасается со стенами, то теряется жизнь.