

Chaos Division

+380 987839985
freshdesign.ua
info@freshdesign.ua



Тестовое задание на позицию Unity3D Developer.

Целью данного задания является определение общего подхода к решению задач. Сцена, которая предлагается - является очень упрощенным элементом игры, которую мы разрабатываем, и кроме прочего даст представление о том, с какими задачами придется сталкиваться в работе.

В процессе выполнения тестового задания можно задавать любое требуемое количество уточняющих вопросов.

Описание:

Мир игры это 3D, в нем находится 2D координатная сетка тайлов(TileMap), на которой мы можем размещать здания.

Камера ортографическая с наклоном по оси x,y 35 градусов.

В мире можно создавать три типа зданий(Building).

Здание состоит из модели - это 3D куб (для простоты - один для всех типов) размером 1x1 тайл - и поля с именем - уникальное для каждого типа - (например Building1, Building2, Building3)

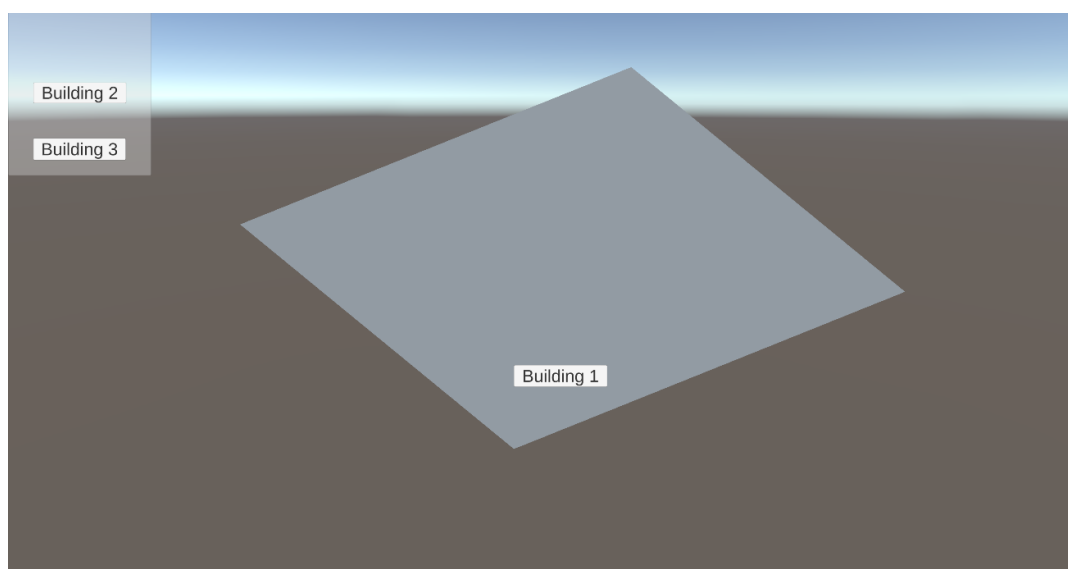
Задание состоит в создании сцены в редакторе Unity:

TileMap

Создать TileMap размером 20x20 тайлов (размер тайла по вашему усмотрению, например 1x1 unit), разместить ее например с нижним левым углом в 0;0, по осях x и z.

Визуализировать ее плоскостью которая покрывает всю область сетки.

Меню создания зданий

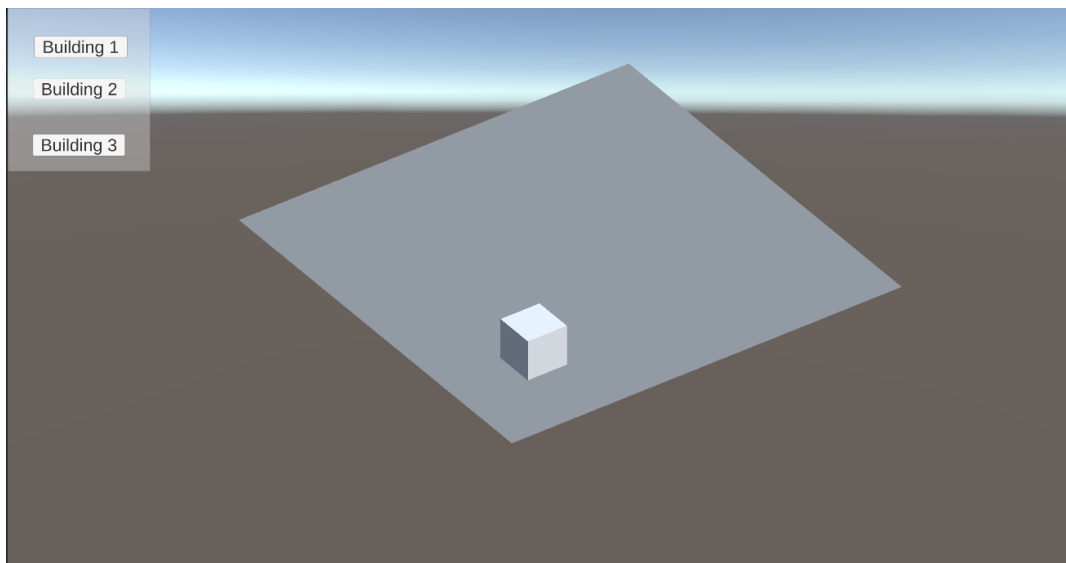


(Сверху слева)

Содержит три кнопки - по одной на каждый тип строения. Каждая кнопка содержит текст с именем своего типа строения. При нажатии на кнопку Building кнопка перетаскивается по экрану пока ее не отпустить.

Если ее отпустить за границами проекции TileMap или на тайле над которым уже стоит здание - ничего не происходит. Если тайл свободный - ставим на него строение типа из кнопки: размещаем над ним модель здания (куб).

Модель здания не содержит коллайдер - все взаимодействия происходят через данные содержащиеся в TileMap.



Вывод информации о здании

При клике по одному из тайлов TileMap появляется текстовое окно с информацией о здании размещенном на этом тайле - если на тайле размещено здание то появляется его название, если нет то слово Empty.

Окно действует как рор-уп - пока оно открыто, функционал кликов по тайлах отключается, а любой клик не по окну (или же кнопка **✗**) закрывает его.

Дополнительно - по желанию

1. Уникальные модели для каждого типа зданий (например куб/сфера/цилиндр, или кубы разного цвета)
2. Уникальные размеры зданий (2x6, 2x4) - размещать здание надо по всем тайлам - все тайлы в области его размера будут заняты зданием.