***ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ***

Необходимо реализовать мини-игру **под мобильные платформы** {Not ready} **от первого** **лица** в unity3d последней актуальной версии, .net 4.x equivalent, **применить практики разделения данных и логики.**

{Done? Логика заключена в компонентах, в то время, как основные данные (Игрока, врагов) я вынес в ScriptableObjects.}

Действия будут происходить на Арене - большая платформа по которой будет перемещаться игрок и враги (Капсулы).

{Done}

**Игрок:**

Исходные статы игрока

* Здоровье - 100\100
* Сила - 50\100

{Done}

Возможность управлять игроком через 2 контрола: для перемещения и поворотов.

{Not ready}

По клику на кнопку атаки игрок выпускает снаряд с центра экрана, при попадании в цель убивает её,

{Done}

с небольшим шансом снаряд после убийства может полететь дальше или рикошетить в ближайшего врага (при низком здоровье игрока шанс растёт, вплоть до 100%).

{Not ready}

За убийство врага игрок получает очки силы (энергии, для Ульты)

* За Синего - 50
* За Красного - 15

{Done}

За убийство вторичными рикошетным снарядом игрок пополняет себе немного сили или половину здоровья.

{Not ready}

Когда у игрока полная сила, он может активировать способность нажатием на кнопку “Ulta”, при срабатывании которой все враги умрут.

{Done}

Когда игрок подходить к краю его перемещает в случайное место на платформе подальше от всех врагов.

{Телепортацию реализовал (в середину арены). Но не получилось телепортировать “подальше от врагов”}

**Враги:**

Исходные статы врагов

Здоровье Синих - 100\100

Здоровье Красных - 50\50

{Done}

Синий - большой и медлительный(босс), атакует игрока выстрелом с дальнего расстояния. Снаряд летит за игроком до тех по пока не попадёт в него, при попадании отнимает силу игрока (25 единиц). если игрок телепортировался от края, то снаряды продолжают лететь в точку до перемещения игрока, затем исчезнет не нанеся вреда. Интервал выстрелов - 1 на 3 сек.

{Done}

Красный - при появлении летит вверх на некоторое расстояние (выше остальных), затем замирает на время, после стремительно летит в игрока отнимая его здоровье (15 единиц) и умирая при попадании.

{Done}

Каждый 5 сек спаунятся враги над поверхностью платформы, с каждым спауном сокращается время спауна до минимального значения - 2 сек и после будет расти количество заспауненых врагов. Соотношение 1 синий к 4 красным.

{Done}

**Меню/UI:**

Если игрок убит открывается меню, в котором будет кнопка “Заново” + количество убитых врагов.

Дополнительно добавить возможность поставить игру на паузу и начать заново.

{Done}

По желанию, добавить на экран важные для игры статы (жизнь игрока, прогресс бар Ульты, контролеры, индикатор попадания и т.п.)

### Итоговый отчет

1. Не получилось сделать несколько моментов, связанных с мобильными платформами (Контролы). В этом не хватило времени. В контексте моего обучения я работал в подавляющем большинстве с версиями для PC. Контролы для телефонов требуют дополнительного обучения.
2. Фича с пролетающими сквозь врагов снарядами требует больше времени для изучения. А также фича с пополнением здоровья при убийстве таким снарядом.
3. Не получилось (не знаю с какой стороны подобраться) реализовать телепортацию в место, где меньше врагов.

В общем по моему личному восприятию ближайшей зоной развития должны стать Векторы, управление под мобильные устройства, ECS. А также стоит улучшить качество кода.