
Плановые сроки

Начало: 06.05.2024

Окончание: 20.05.2024

Тестовое задание 1

ОБЗОР

Задача реализовать викторину посвященную теме “Информационные технологии”. В викторине должны присутствовать разделы тематик, например: “программирование на C#”, “Шаблоны проектирования”, “История ИТ” и т.д. Выбор вопросов и тематик остается за исполнителем. В викторине должно быть **не менее 30 вопросов**. Сама викторина представляет из себя 2d приложение, где есть главное меню с выбором тематики, в каждой тематики **не менее 5 вопросов**. Страница с вопросом содержит **4 варианта ответов**, где только 1 является правильным. UI викторины должен быть адаптирован под мобильные устройства, пример на рисунке 1. Также в викторине должна присутствовать механика вознаграждения игрока за правильный ответ (начисление коинов).

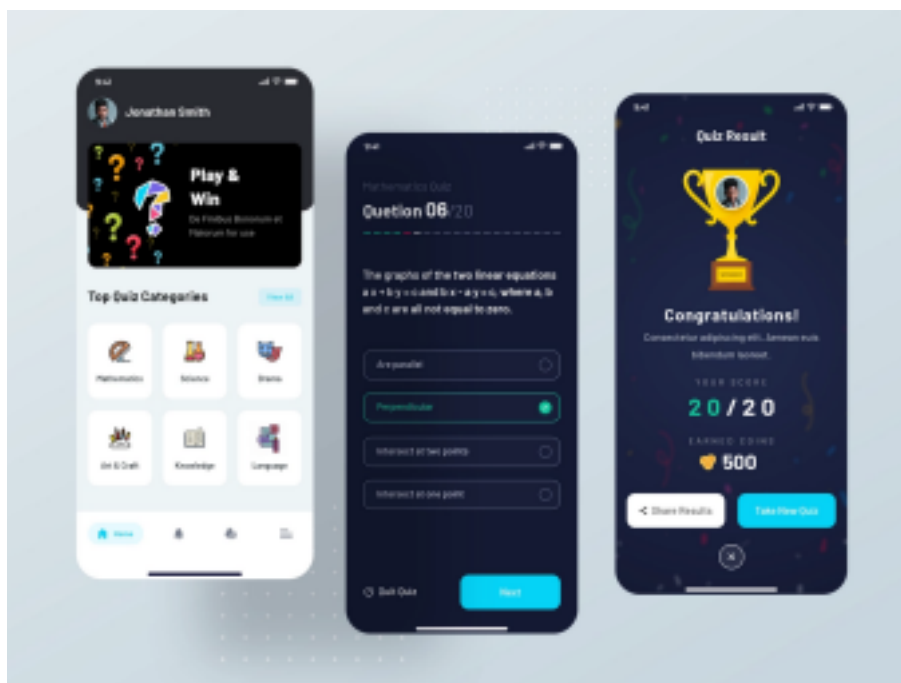


Рисунок 1 - Пример UI викторины

ЦЕЛИ

1. Познакомиться с Unity.
2. Научиться реализовывать простые механики.
3. Научится работать с GIT.
4. Сделать викторину.
5. Собрать проект (скомпилировать).
6. Научится адаптировать UI под мобильные устройства.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

- Использовать версию движка Unity 2021.3.23f1.
- Разработку проекта вести с использованием системы контроля версий. (GIT)
- Сборку проекта делать под Windows и под Android.
- Предусмотреть возможность добавления новых вопросов.
- Реализовать сохранение прогресса.
- Пользователь должен иметь возможность продолжить с вопроса на котором он остановился в прошлой игровой сессии.

КЛЮЧЕВЫЕ ЭТАПЫ

- Скачать Unity можно с сайта: <https://unity.com/download>
- Результат работы присылать в виде ссылки на репозиторий