

# Unity Developer тестовое задание

## Практическая часть:

Необходимо на основе [предоставленного видеоролика](#) реализовать прототип игры со следующими механиками:

1. Главный герой при нажатии на левую кнопку мыши бежит вперед (кнопка отжата - стоит на месте), при движении мыши влево-вправо и зажатой ЛКМ персонаж соответственно меняет свою позицию в пространстве.
2. У персонажа есть анимации Idle и бега, которые должны быть реализованы **без аватара**.
3. На уровне есть монетки, при сборе которых они пропадают, проигрываются красивые партиклы и увеличивается счетчик монеток.
4. При пересечении финишной черты уровня появляется финальный экран, который сообщает нам о том, что уровень пройден успешно и предлагает нажать на кнопку для перехода на следующий уровень (запустите на эту кнопку этот же уровень с начала).

Все остальные механики из видео (присоединение других персонажей, смерть от ловушек и т.д.) реализовывать не нужно.

Вы можете использовать готовые модельки и анимации, но нельзя использовать готовый код из ассетов (Движение по сплайнам, роад-билдеры и т.д.)

Финальный Unity-проект необходимо залить на публичный гит-репозиторий и прикрепить на него ссылку в ответном письме.

При выполнении задания постарайтесь показать ваши навыки в программировании, а также наличие чувства стиля

