

Здравствуйте!

Рады, что вам удалось найти время для тестового задания.

Задача: реализация базового геймплея игры в стиле обслуживания посетителей бургерной.

Технологии: Unity (желательно 2022.3.30f1), C#.

Как приступить к выполнению?

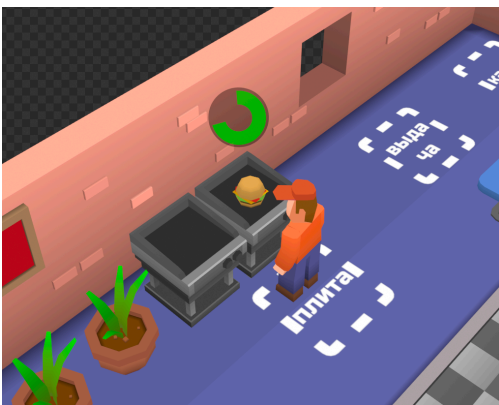
- Заменить папку Assets созданного проекта на предоставленную папку Assets
- Установить в package manager universal rp и настроить urp в project settings
- Выполнить все **Шаги выполнения задания**

Шаги выполнения задания.

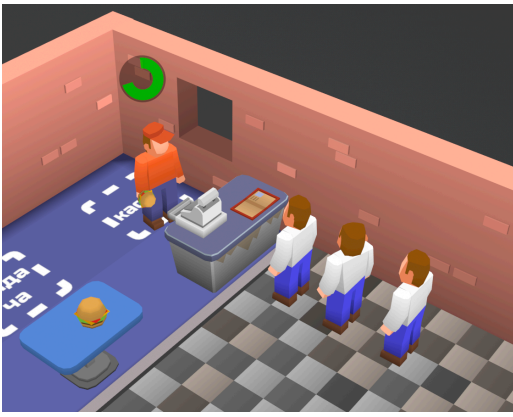
1) У игрока должен быть свой анимированный персонаж, свободно перемещающийся по помещению. Управление производится джойстиком.



2) В помещении кухни должна стоять плита, а перед ней зона, встав на которую отображается загрузка. После завершения загрузки у игрока в руках появляется бургер. Загрузка обнуляется если игрок вышел из зоны.



3) Перед кассой в ряд встают анимированные посетители. Когда посетитель подходит прямо к кассе, то со стороны кассира, появляется зона, аналогичная зоне плиты. Если в очереди слишком много людей, новые посетители не приходят.



4) После обслуживания посетителя, он встает перед местом выдачи. Встав в зону места выдачи, игрок, если у него в руках есть еда, выдает ее посетителю (без загрузки и еда появляется в руках посетителя). Посетитель после этого уходит.



5) Игровая валюта. Сверху в правой части экрана должно показываться количество игровой валюты (одна единица за продажу).

6) Логика улучшений. В интерфейс нужно встроить 3 кнопки для улучшений: скорость обслуживания у кассы, скорость приготовления бургеров у плиты и скорость перемещения персонажа. Каждая кнопка должна отображать название улучшения, текущий уровень улучшения и цену следующего. После нажатия на соответствующую кнопку и списания игровой валюты, производится само улучшение.

7) Параметры улучшений. Количество улучшений, цена каждого улучшения, эффект от улучшения и дефолтные значения до улучшения должны регулироваться для составления баланса. Составьте дефолтный, любой баланс на свое усмотрение.

Дополнения для повышения качества:

- плавные движения и плавные переходы анимаций
- Использовать navmesh для посетителей
- Избегать мгновенной передачи бургера посетителю. Все должно выглядеть естественно. Сначала, игрок кладет бургер на стол, потом посетитель забирает его и уходит.
- Игрок не должен видеть как спавнятся посетители. Это должно происходить за видимой зоной.

После завершения выполнения тестового задания, отправьте папку Assets и билд (желательно для Mac) в тг - @askarabdrakhmanov. Мы рассмотрим вашу работу и отправим ответ в течение 1-3 дней с момента получения.

Удачи!

