

UNITY DEVELOPER TECHNICAL CASE



3D ortamda bir oyun kurgulamak istiyoruz.

Sahne de elinde silah olan karakterimizin, mouse sol tuşa basıldığında silahın ucundan ateş etmesini istiyoruz.

Her ateş edildiğinde silahtan çıkan toplam mermi sayısını sahnedeki bir tabelada göstermek istiyoruz.

Bu oyunu markette yayınlayacağımızı varsayarak (tüm third party sdk vs kullanılıyor olduğunu düşünerek) scene, script, folder mimarisini kendi kullandığınız best practice bakış açısıyla oluşturabilirsiniz.

Yapılmasını istediğimiz minimum ihtiyaçlar bir önceki sayfada yazılı, bonus olarak bir sonraki sayfada maddeleri yapmanız değerlendirmeye olumlu katkı sağlayacaktır.

- 1.Karakterimizi **W/A/S/D** ya da **Up/Down/Left/Right** tuşları ile hareket ettirmek istiyoruz.
- 2.Karakterimiz mouse pointerının gösterdiği yönde ateş etsin istiyoruz.
- 3.Her ateş ettiğimizde birden fazla (**N** sayıda) mermi çıksın istiyoruz. Shotgun gibi bir davranış düşünülebilir. Bu mermilerin belli oranda sapmasını istiyoruz. Örneğin, 30 derece yada 45 derece maximum sapma açıları verebiliriz.
- 4.Menü den mermi davranışları seçmek istiyoruz. Bu davranışların 3'ü de aynı anda aktif olabilir şekilde düşünebiliriz. (1 saniye sonra patlayan mermi, büyük mermi, kırmızı mermi)

GOOD LUCK !

