

**Тестовое задание**

На позицию Unity Developer

**ЗАДАЧА**

**Реализовать прототип геймплея со следующими механиками:**

**Перемещение и противники:**

Игрок перемещается по миру на танке (управление осуществляется как в игре Archero). Его противниками являются другие танчики, у которых есть свой путь заданный через Waypoints и радиус обнаружения игрока. При обнаружении игрока противник начинает следовать за ним.

Перемещение танков должно быть выполнено при помощи физики (RigidBody). При столкновении с противником - ему должен наноситься урон (как и игроку) в зависимости от силы столкновения.

**Атака:**

Атака противников осуществляется автоматически. Для атаки танчику не нужно останавливаться - башня должна следовать за противником и выпускать снаряды при попадании в область выстрела автоматически.

**Навигация:**

При следовании за игроком, противник должен учитывать препятствия на сцене. Для этого следует использовать Unity NavMesh Agent-ы.

Смена боеприпасов:

На экране у игрока должна быть кнопка смены боеприпасов. Всего игроку доступно два типа боеприпасов. Первый при попадании наносит большой урон, но скорость боеприпаса меньше. Второй тип - картечь (выпускается несколько боеприпасов большой скорости, но с меньшим уроном).

Реализация начала / окончания игры не имеет значения.

**Будет плюсом:**

* Если поведение игрока, его модель и представление будет разделено (см. MVC или MVVM);
* Если навигатор будет только задавать путь, но не использоваться для перемещения противника;
* Если будут задействованы пулы объектов;