

Contexte

MadBox est un studio de jeux vidéos français qui maîtrise toute la chaîne de valeur allant de la production des jeux jusqu'à leur promotion marketing et leur monétisation, le tout reposant sur une couche solide d'automatisation.

Le candidat a pour but de venir automatiser la façon dont le jeu vidéo mobile gère l'intégration de ses services de Monétisation & Analytics.

Test SDK Automation Engineer (Monetization & Analytics)

Ce test est conçu pour venir tester le candidat sur plusieurs points techniques :

- La maîtrise de Git.
- La capacité à utiliser Unity.
- La compréhension de documentation technique.
- La compréhension des systèmes d'analytics.
- La capacité à conceptualiser et mettre en oeuvre des interface génériques.

Le test sera divisé en 2 projets. L'un sous Unity et l'autre en NodeJS.

Test sous Unity

Description

Le but de cette partie est d'importer et d'utiliser des sdks de services d'analytics sous Unity.

Il vous sera demandé d'intégrer 2 services mais votre structure devra être conçue de façon à pouvoir ajouter ou substituer facilement les différents service d'analytics sans changer le code envoyant les events.

Vous intégrerez le service d'analytics de Facebook (`Facebook Analytics`) ainsi que `Game Analytics` .

Vous devrez créer une scène disposant de trois boutons envoyant chacun des évènements différents :

- nom : "Event_parameterless"
- nom : "Event_params" | paramètres : "valeur" = 42
- nom : "Event_full" | value = 12 | paramètres : "nom" = "toto"

Vous pouvez vous référer à l'image `Scene Analytics.png` pour un exemple de UI.

Rendu

- Le lien du projet hébergé sur un serveur git (GitHub ou BitBucket).
- Des screenshots de la section "Events" de Facebook Analytics et Game Analytics montrant les events arriver.
- Un fichier `README.md` détaillant :
 - Le temps que vous avez passé sur ce projet.
 - Vos choix techniques / architecturaux.
 - Ce qui vous a semblé difficile.
 - Ce que vous feriez si vous deviez pousser ce projet un cran plus loin.
 - Vos éventuels commentaires.

Test en NodeJS

Le but de cette partie est de créer un projet NodeJS simple qui permet de scraper une page web dans le but de récupérer des informations. Le projet devra être sauvegardé sur un repository Git.

Description

Le but de ce projet est de récupérer et traiter le contenu d'une page HTML.

La page HTML à traiter est la suivante : <https://dl.bintray.com/ironsource-mobile/unity-adapters/>.

Exemple

À partir de la page suivante :

```
IronSourceAdColonyAdapter_v3.0.0.unitypackage
IronSourceAdColonyAdapter_v3.2.0.unitypackage
IronSourceAdMobAdapter_v4.2.0.unitypackage
```

il faudrait retourner le résultat suivant :

```
{
  "AdColony": {
    "3.0.0": <Download URL>,
    "3.2.0": <Download URL>
  },
  "AdMob": {
    "4.2.0": <Download URL>
  }
}
```

Rendu

- Le lien du projet hébergé sur un serveur git (GitHub ou BitBucket).
- Un fichier `README.md` détaillant :
 - Le temps que vous avez passé sur ce projet.
 - Vos choix techniques / architecturaux.
 - Ce qui vous a semblé difficile.
 - Ce que vous feriez si vous deviez pousser ce projet un cran plus loin.
 - Vos éventuels commentaires.