

Задача:

- Создать прототип игры на Unity и предоставить результат в соответствии с требованиями.

Требования к игре:

Игра - аналог Doodle jump. Пример:

- [Doodle Jump - Apps on Google Play](#)

В прототипе должны быть представлены следующие механики:

- Автоматические прыжки главного персонажа
- Типы платформ:
 - обычная
 - передвигающаяся (влево-вправо, вверх-вниз)
 - платформа-ловушка, разрушающаяся при падении на неё
- Следование камеры на персонажем
- Переход персонажа в противоположную сторону экрана при влёте в бок экрана
- Смерть персонажа при падении вниз

Уровень должен быть случайно сгенерированный. Алгоритм генерации можно выбрать максимально простой. Уровень должен быть проходим.

В игре должен быть предоставлен минимальный интерфейс, который включает себя:

- Экран главного меню
- Внутриигровой интерфейс
- Меню паузы

Графическое оформление остаётся на ваше усмотрение.

Игра должна выглядеть завершённой, должны быть предоставлены базовые возможности, в том числе перезапуск уровня, навигация между экранами.

Дополнительные механики приветствуются, но не в ущерб завершённости игры.

Что будет оцениваться:

- Завершённость игры
- Удобство игры с телефона
- Чистота и аккуратность кода
- Зависимости между классами
- Структура проекта в Unity
- Оформление репозитория
- Коммуникабельность и умение работать с заказчиком (нами)

Сроки выполнения:

- До 3 дней

Необходимо предоставить:

- Репозиторий на Github
- Билд игры на Android, залитый на Google Drive
- Ваше CV в PDF