

Bejeweled

Regras

- O jogo deve ser desenvolvido na [Unity](#);
- O uso de assets de arte gratuitos é permitido, desde que a fonte seja explicitada;
- É proibido o uso de qualquer asset da Asset Store que não seja de arte;
- Entregar o código em um repositório público do GitHub;
- O jogo deve ser entregue em até 7 dias após a submissão do formulário.
- Queremos avaliar o que você produziu, por isso não serão aceitos cópias / plágios.

Avaliação

- O quão próximo o jogo está dos requisitos;
- Respeito a boas práticas de desenvolvimento;
- Arquitetura, organização do código e facilidade de entendimento do mesmo;
- Uso de padrões de projeto de forma correta e nas situações apropriadas;
- Performance e consumo de memória;
- Domínio da Unity e suas funcionalidades;

Observações

- O nível de polimento do jogo, como arte, animações e outros detalhes que possam melhorar a experiência do usuário contam pontos positivos.

Implementação

Você deve criar um clone do jogo [Bejeweled](#), com o seguintes requisitos:

- Tabuleiro 8x8 com 5 peças possíveis (5 cores);
- O jogador pode trocar verticalmente ou horizontalmente 2 peças adjacentes;
- Se a troca resultar em 3 ou mais peças do mesmo tipo em linhas ou colunas, elas desaparecem;
- Se a troca não resultar em nenhuma sequência, as peças voltam para suas posições originais;
- Quando qualquer peça desaparece, as peças acima da mesma cairão em seu lugar e novas peças surgirão do topo do tabuleiro preenchendo o lugar das anteriores;
- As peças podem trocar de lugar através tanto de Click quanto de Drag;