

Тестовое задание Game Java Developer

Используя предоставленный набор графики и конфигурационных файлов реализовать java приложение рисующее изометрический мир с статичными и динамическими объектами.

Для упрощения реализации предлагается использовать готовый java движок [LibGDX](#). Все необходимые ресурсы лежат в папке `assets`. Для отрисовки карты необходимо использовать файл описания `assets/main_island/main_island_map_config.xml`. Стоит обратить внимание на `tileBorderSize`. Персонажем является “зомбик”, ресурсы для отрисовки которого находятся в директориях вида `assets/anim_woodcutter_*`.

Требования

Готовое решение, должно быть упаковано в ZIP архив, содержащий директорию с именем `java-developer-test-[первая_буква_имени+фамилия]`. Пример: `java-developer-test-apetrov`. Папка должна представлять собой [Mercurial](#) репозиторий с историей коммитов. На машине, где будет происходить проверка установлена только JDK последней версии.

К решению должны прилагаться следующие файлы

- Файл с условием тестового задания - этот файл.
- Файл `Readme.md`, содержащий инструкции по запуску. Дополнительную информацию относительно сборки и запуска.

Список функционала, который необходимо реализовать

- Скролирование карты и зум карты. Камера должна смещаться с помощью перетягивания мыши. А зум должен работать с помощью скрола колесика мыши.
- При клике на карту главный зомбик должен идти в указанную точку. В месте нажатия на карту, в точке, куда должен двигаться зомбик, необходимо отрисовать `white_wave` анимацию, для того, чтобы пользователь видел, куда собирается идти зомбик.
- Зомбик должен ходить в шапке и в одежде.
- Должны присутствовать кнопки для смены шапки и одежды зомбика.
- На карте должны присутствовать объекты, которые расставлены в произвольном порядке:
 - деревья, которые можно вырубать;
 - здания;
- При указании на дерево зомбик должен идти к дереву, выполнять анимацию рубки и возвращаться в первоначальную точку с “бревном”.
- На карте кроме главного персонажа ходили и другие зомбики в произвольном направлении и произвольно “ходить рубить деревья” как описано в предыдущем

пункте.

- Зомбики должны уметь обходить объекты.

Ниже приведен скриншот примерного результата. На этом скриншоте можно видеть карту и зомбика на ней. Данный скриншот только показывает, как примерно выглядит карта и “одетый зомбик”.

