На старте на сцене находится игрок (не двигается) и несколько целей (мишеней). Цели двигаются вокруг/вблизи игрока, не уходя далеко, по любому алгоритму (на усмотрение разработчика). Нужно учитывать, что в будущем может быть возможность создавать цели во время игры (поэтому нельзя просто поместить их в 1 массив в инспекторе).

При зажатом пробеле или тапе игрок стреляет в мишени по очереди (то есть если есть 3 мишени, он будет стрелять в 1-ю, потом в 2-ю, потом в 3-ю, потом снова в 1-ю, и так далее). Выстрел имеет перезарядку (настраивается в инспекторе). Когда снаряд выстрелил, он плавно двигается и поворачивается в сторону цели. Скорость поворота и движения настраивается в инспекторе. Так как цель двигается, она не статична. Когда снаряд достигает СВОЕЙ цели, он уничтожается (цель остается, её нельзя уничтожить).

Настраиваемые в инспекторе поля (не обязательно в одном скрипте, но это на усмотрения разработчика):

* Время перезарядки;
* Скорость полёта снаряда;
* Скорость поворота снаряда;
* Скорость движения мишени.

Это быстрое тестовое задание с акцентом на простоту выполнения, поэтому не обязательно использовать пул объектов, делать интерфейс, модельки, дополнительные механики, и т. п. Достаточно примитивов. Оцениваться будет подход к решению, код и затраченное время разработки.

Выбор 2d или 3d, как и URP/Build-In остается на усмотрения разработчика (можно использовать любой вариант).

Результатом может быть проект (можно на GitHub) или папка Assets. Также желательно написать затраченное на разработку время.