

Задача

Задача — сделать прототип 2D проекта по описанию ниже. Предполагается использование последней актуальной на данный момент версии Unity.

Графика не важна, проект можно делать на примитивах.

Архитектура проекта должна быть четкая, понятная и масштабируемая. Инструментарий и шаблоны на ваш выбор.

Результат работы необходимо залить на любой публичный репозиторий.

Описание проекта



- На сцене расположено три банки и пол.
- Пользователь с помощью кликов ЛКМ генерирует в точке клика ежа.
- Ёж может приземлиться по физике либо в банку, либо на пол.
- При попадании в банку ежи по физике заполняют банку.
- При попадании на пол ежи остаются на полу. Если ёж упал повернутым — происходит его вращение относительно своего центра, пока он не встанет лапками на пол.
- При клике по ежу ёж подлетает вверх со случайным отклонением и силой. При этом проигрывается анимация тача по ежу.
- Сделать возможность изменения настроек, желательно в Scriptable Object (min/max сила выталкивания ежей по клику, min/max размер генерируемых ежей и т.д. на ваше усмотрение).

Референс геймплея: <http://take.ms/kCcRd>.