폰트, 그래픽, 로고, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**텍스트, 클립아트, 그래픽, 로고이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

**Cookapps Burger Monster 스튜디오**

**<Super Rookie Challenge 게임 클라이언트 개발자 채용 과제>**

**Unity를 활용하여 제공된 리소스를 사용한 간단한 RPG 게임을 구현해주세요.**

* 제공될 리소스 :몬스터 리소스 1종, 플레이어 리소스 1종, 각 애니메이션 4종(IDLE, MOVE, ATK, DEAD)

**1. 과제 내용**

**[기본 설명]**

* 게임 시작 시 화면에 플레이어가 존재
* 몬스터는 일정 주기로 플레이어의 근처에서 등장
* 플레이어와 몬스터는 서로 추적 후 공격사거리에 도달하면 서로 공격
* 플레이어 체력을 보유하고 있으나 사망 없음
* 플레이어는 전투 시 다음 스킬 순환하여 사용
* 스킬1 - 단일 공격 (공격력 만큼 대상 몬스터에게 피해)
* 스킬2 - 범위 공격 (공격력 만큼 대상 주변 원형 범위 몬스터에 피해)
* 스킬3 - 체력 회복 (공격력 만큼 플레이어 회복)
* 몬스터는 단일 공격만 사용

**[필수 구현 요소]**

* 다음 값을 코드 수정 없이 변경 가능 해야 함. 괄호 안은 기본값.
* 몬스터의 생성 주기 (5초)
* 몬스터의 동시 생성 가능한 최대 수 (5)
* 몬스터의 체력 (100)
* 몬스터의 공격력 (10)
* 몬스터의 초당 공격 횟수 (1)
* 몬스터의 공격 사거리 (1)
* 플레이어의 체력 (100)
* 플레이어의 공격력 (10)
* 플레이어의 초당 공격 횟수 (1)
* 플레이어의 공격 사거리 (1)
* 플레이어의 스킬2 범위 (2)
* 플레이어 HP UI
* 플레이어/몬스터는 전투 상황에 따라 올바른 애니메이션을 재생할 것
* 적을 추적 (MOVE)
* 공격/스킬 (ATK)
* 사망 (DEAD)
* 그 외(IDLE)

**[가산점 항목]**

* 플레이어 레벨업 기능 구현
* 몬스터 처치 시 EXP를 획득하고 이를 통해 레벨업
* 플레이어 LV 표시 필요
* 안드로이드 빌드로 플레이 가능
* 필수 구현항목 이외의 기능은 자유롭게 추가 구현
* 추가 구현 항목은 최대한 자세하게 문서로 함께 제출해주세요.

**2. 제출물**

* **Unity Project (필수)**
* **Assets, ProjectSettings 폴더만 압축하여 제출**
* **게임 실행 apk 파일 (필수 아님)**
* **추가 구현 항목 설명 문서**