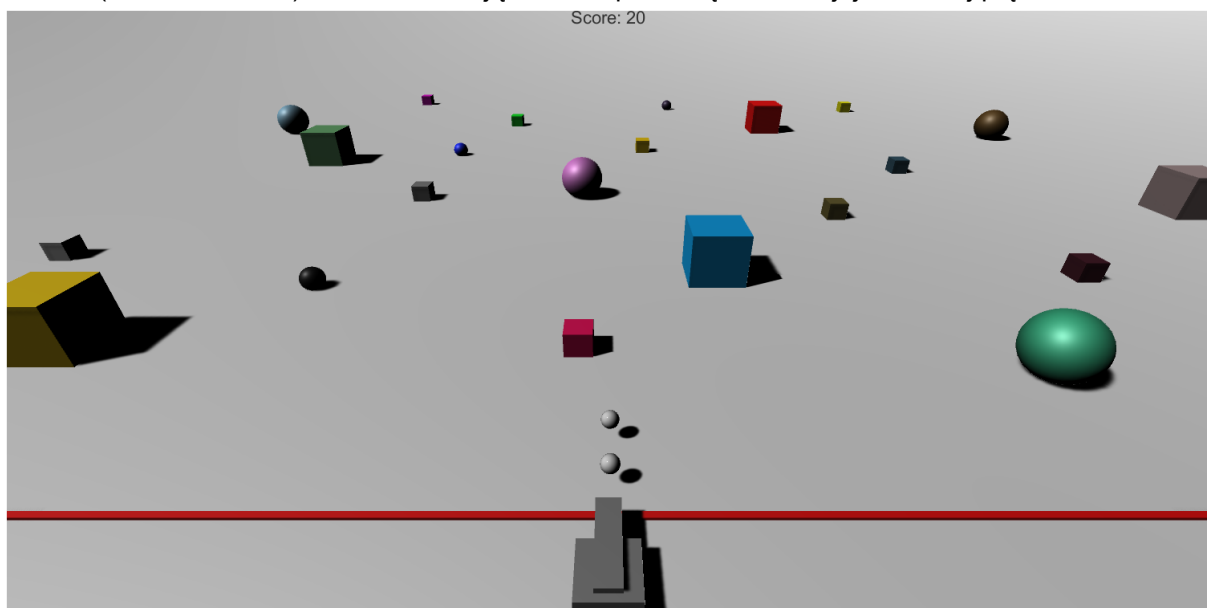


Należy wykonać projekt w Unity według następującego opisu (rysunek poglądowy na dole):

1. Kamera jest umieszczona na sztywno i pokazuje prostokątną planszę do gry.
2. Gracz porusza się poziomo wzdłuż dolnej krawędzi ekranu (klawisze A i D). Gracz przedstawiony jest jako działko (zrobione po prostu z dwóch sześciątów). Lufa jest nieruchoma i zawsze skierowana w górę ekranu.
3. Tuż przed graczem po całej szerokości ekranu znajduje się czerwona linia, gdy jakiś przeciwnik przekroczy ją to jest niszczone i zabiera życie gracza. Gdy gracz straci wszystkie punkty życia gra jest pauzowana, wyskakuje interfejs z licznikiem zebranych punktów i przyciskiem do rozpoczęcia gry od nowa.
4. Spacją gracz wystrzeliwuje pociski, które lecą przed siebie z określoną prędkością, gdy natrafią na przeciwnika zadają obrażenia i są niszczone.
5. Klawiszem Y gracz używa umiejętności - wystrzeliwuje pocisk taki jak zwykły, z tą różnicą, że gdy gracz naciśnie ponownie Y pocisk eksploduje zadając obrażenia obszarowe. Umiejętność ta ma określony czas cooldownu. Czas ten powinien wyświetlać się w lewym górnym rogu ekranu.
6. Przeciwnicy spawnują się w nieskończoność przy górnej krawędzi ekranu po całej jej szerokości, po zespawnowaniu otrzymują losowy kolor. I zaczynają poruszać się w dół ekranu. Jest niszczone gdy straci całe zdrowie, wtedy gracz otrzymuje za niego określoną liczbę punktów i doświadczenia. Licznik z punktami wyświetla się u góry ekranu.
7. Po zebraniu określonej liczby doświadczenia gracz awansuje na wyższy poziom, na każdym poziomie zmienia się cooldown Y i obrażenia gracza (wartości nie rosną liniowo tylko są określane są per poziom, wystarczy zsetupować maks 3 poziomy).
8. Typy przeciwników:
 - (przedstawiony jako sześciąt) 50% szansy na spawn, gdy dotrze do czerwonej linii to wszystkie sześciąty istniejące na mapie (także duże sześciąty) otrzymują 10% maksymalnego zdrowia
 - (przedstawiony jako większy sześciąt) 15% szansy na spawn, jego prędkość to 0.8 prędkości małego sześciątu, ale w zamian posiada więcej punktów zdrowia, za każdym razem gdy zginie, to odnawia całe zdrowie wszystkim przeciwnikom którzy mają mniej niż 50% zdrowia
 - (przedstawiony jako kula) 25% szansy na spawn, porusza się 1.5x szybciej niż mały sześciąt, za każdym razem gdy otrzyma obrażenia to wszystkie małe kule istniejące na mapie otrzymują dodatkowe 10% prędkości
 - (przedstawiony jako duża kula) 10% szansy na spawn, porusza się 1.5x szybciej niż mały sześciąt oraz ma większe życie, za każdym razem gdy otrzyma obrażenia to wszystkie kule (także małe kule) aktualnie istniejące na mapie tracą 10% swojej aktualnej prędkości



Jeżeli coś nie zostało sprecyzowane w powyższym opisie, można wykonać to według własnego uznania. **Oceniana będzie jedynie część programistyczna (stosowanie się do zasad programowania obiektowego, używanie wzorców projektowych, czytelność kodu, łatwe rozbudowywanie projektu (np dodanie nowych umiejętności)).** Część wizualną należy wykonać w maksymalnym uproszczeniu, rzeczy typu kąt padania kamery itd, nie są istotne.

Projekt z rozwiązaniem najlepiej umieścić na githubie i przesłać nam link do repozytorium. W ostateczności udostępnić jako zip przez google drive/odpowiedniki.

Powodzenia :).