

****ZADANIE TESTOWE****

Część I:

- Stworzyć fragment gry ("symulacji")
- Co parę sekund pojawia się nowy agent (losowe z zakresu od 2 do 10 sekund, kontrolowane z inspektora)
- Maksymalnie powinno być nie więcej niż 30 agentów (ustawienie również kontrolowane z inspektora)
- Agenci poruszają się losowo na ograniczonej planszy (np. 10x10), ruch może być po linii prostej
- Jeżeli 2 agentów zetknie się ze sobą tracą po 1 punkcie życia (ze startowych 3)
- Jako gracze, możemy klikać na agenta (zaznaczyć go):
 - * na UI pojawia się jego nazwa i ilość HP - proste UI typu overlay, które powinno skalować się do różnych rozdzielczości
 - * możemy również odznaczyć agenta
 - * dobrze aby sam agent też miał jakąś formę zaznaczenia na sobie
- Grafika powinna być jedynie symboliczna (na przykład na figurach geometrycznych)
- Proszę założyć lokalne repozytorium GIT i commitować częściowe rozwiązania (min. 10 commitów aby można było podejrzeć proces tworzenia rozwiązania)

Część II:

- Dodatkowo po naciśnięciu przycisku na UI, w okienku tekstowym proszę wypisać:
 - * Kolejno liczby od 1 do 100
 - * Ale:
 - jeżeli liczba jest podzielna przez trzy wypisać "Marko"
 - jeżeli jest podzielna przez pięć wypisać "Polo"
 - jednak jeżeli równocześnie podzielna przez trzy i pięć wypisać "MarkoPolo"

Proszę użyć Unity 2020.3.x

Oceniane będą:

- Zrozumienie zagadnień (przedstawionych problemów do rozwiązania)
- Poprawność działania (np. brak błędów)
- Organizacja kodu: jak komunikują się moduły, jak kod jest podzielony i zorganizowany
- Czystość kodu i projektu: nazwy, jak łatwo się go czyta (co niekoniecznie oznacza komentarze!), jak łatwo dałoby się go zmodyfikować, itp.
- Podejście do rozwiązań
- Elementy i detale wykraczające poza min. zadania

W razie niejasności proszę pytać

Na koniec proszę spakować i odesłać zzipowane repozytorium

Czas 4 dni od wysłania maila z zadaniem (do północy ostatniego dnia)