



TAKE THE WORLD

## Тестовое задание на должность "AS3 Developer"

**Задача:** Реализовать прототип игры в жанре "Tower Defence"

**Технологии:** язык AS3

**Обязательные условия:**

- Необходимо использовать графику из приложенного архива
- Код должен быть читабельным и прост в понимании для других программистов.
- Уровень должен храниться во внешнем файле

**Геймплей**

- **Общее:**

Стартовые деньги: 100

Условия проигрыша: если пройдет больше 5 врагов

- **Карта:**

Лабиринт соответствует дорожке на предоставленной графике, mobs идут из двух точек снизу к конечной точке сверху.

Пушки можно ставить не ближе чем 1 тайл от дорожки и 1 тайл друг от друга.





TAKE THE WORLD

- **Пушки:**

Пушка 1:

- Атакует одну цель, выбирает находящуюся ближе всего к выходу.
- Урон = 4
- Радиус атаки = 4 тайла
- Скорострельность = 1.5 выстр/сек
- Стоимость = 100

Пушка 2:

- Наносит одинаковый урон всем целям в радиусе атаки.
- Урон = 2
- Радиус атаки = 2.5
- Скорострельность = 1.5
- Стоимость = 85

Пушка 3:

- Атакует одну цель, выбирает находящуюся ближе всего к выходу. Выстрел по врагу замедляет его скорость передвижения. Эффект не накладывается больше одного раза.
- Замедление = 25%
- Длительность эффекта = 2 сек.
- Радиус атаки = 1.5 тайла
- Скорострельность = 0.5 выстр/сек
- Стоимость = 50



TAKE THE WORLD

- **Волны**

№	Кол-во крипов в волне	НР крипа	Скорость перемещения	Расстояние между крипами	Награда за крипа
1	5	10	1 тайл/сек	2 тайла	6
2	6	25	1 тайл/сек	2 тайла	4
3	7	40	1 тайл/сек	2 тайла	4
4	8	55	1 тайл/сек	2 тайла	4
5	9	70	1 тайл/сек	2 тайла	3
6	10	85	1 тайл/сек	2 тайла	3
7	11	100	1 тайл/сек	2 тайла	3
8	12	115	1 тайл/сек	2 тайла	2
9	13	130	1 тайл/сек	2 тайла	2
10	14	145	1 тайл/сек	2 тайла	----



TAKE THE WORLD

**Главный критерий оценки - качество кода** (читабельность, оптимальность, переносимость, отсутствие ошибок и так далее), а не графическая составляющая.

**Время выполнения:** мы предлагаем для выполнения тестового задания **2 календарных недели**. В то же время, если по определенным причинам вам необходимо чуть больше времени для реализации задания, просьба заблаговременно сообщить нам об этом.

Выполненное задание, просьба высылать менеджеру по персоналу, с которым вы общались.

Команда Plarium весьма ценит ваше время и усилия, затраченные на выполнение тестового задания, и мы хотим также детально изучить вашу работу, поэтому ответ мы вышлем через **5 рабочих дней**, с момента получения выполненного тестового задания.

Успехов вам!