

Тестовое задание для Unity-разработчика.

Для разработки желательно использовать релизные версии Unity >= 2019. В процессе разработки для написания скриптов использовать только C#. Готовое задание присылать ссылкой на github / bitbucket.

Ответы на часто задаваемые вопросы:

1. Можно ли использовать готовые графические ассеты?
 - Да, но мы уделяем основное внимание качеству кода.
2. Можно ли использовать плагины?
 - Нет, если только для сериализации.
3. На что обращать внимание?
 - Особое внимание уделяется качеству кода. Его читаемости, аккуратности, устойчивости к правкам как самого кода, так и к изменениям в редакторе.

Основное задание:

-Локация-

- Простая локация: меш/скайбокс
- По локации разбросаны гранаты разных(можно кубики разных цветов с разным цветом взрыва) типов
- По локации в рандомных местах расставлены Болванки врагов.

-Персонаж-

- Игрок управляет Персонажем. Персонаж может:
 - Двигаться по WASD
 - Кидать гранату по ЛКМ
 - Подбирать разбросанные гранаты
 - Переключать тип гранат

Процесс кидания гранаты (если у персонажа они есть) состоит из двух этапов:

1) При нажатии ЛКМ персонаж замирает, появляется прицел и движением мыши настраивается точка попадания гранаты. Граната летит по баллистической траектории, которую нужно отрисовывать в процессе прицеливания.

2) При отжати ЛКМ граната летит по заданной траектории и взрывается при попадании в объект.

- Игрок подбирает их при подходе к ним ближе чем на N.
- Переключение гранат по стрелкам на клавиатуре

- После того как граната подобрана, на её месте должна появиться новая случайного цвета через М секунд.

-UI-

- Нужно видеть сколько у игрока гранат разных типов.

-Враги-

- Враги стоят неподвижно
- У врага есть ХП
- При взрыве гранаты в радиусе К от врага у него отнимается Х хп (нужно отобразить визуально сколько отнялось, используя TextMeshPro)
- Когда хп становится ≤ 0 враг умирает
- После того как враг умер, на его месте через М секунд должен появиться новый.

Бонусное задание (по желанию):

- У игрока есть ХП, у мобов есть ИИ и они могут атаковать врага (также гранатами)