

V

SUPR!MACY KINGDOM

Prueba técnica desarrollador unity 3d



OBJETIVO

OBJETIVO PPL



Se esta realizando una copia del juego Angry Birds y se desea agregar algunas funcionalidades extra al proyecto. El cliente solicita que se pueda seleccionar las distintas aves con las que poder jugar en una UI simple, quiere incorporar dos mecánicas nuevas en las aves al hacer TAP en la pantalla y por ultimo un sistema de puntuación con animación en la UI cada vez que impactes las aves con sus objetivos, además de ver los puntos acumulados en la partida.





PUNTOS A
DESARROLLAR

PUNTO I



Crear una pantalla de selección para que el jugador elija con cuales aves desea jugar.

- Implementar responsive en esta y todas las Uis utilizadas en la app

PUNTO II



- Seleccionar una de las aves y agregar una mecánica de explosión que realice un daño en área y tenga un VFX.
- Seleccionar una de las aves y agregar una mecánica de división, instanciando tres aves nuevas a partir de la base conservando la velocidad actual de este. Las instancias de las nuevas aves deben ser mas pequeñas y dividirse en 3 direcciones separadas(deben ignorar las colisiones entre las mismas)

PUNTO III



Realiza una revisión y refactorización del código y proyecto entregado, donde evidencias malas practicas de desarrollo, mala estructura de carpetas, jerarquía de objetos y configuración de la escena

PUNTO IV



Realiza un Diagrama UML con todos sus estándares de las funcionalidades agregadas



TENER EN
CUENTA

PUNTO IV



Debes subir el proyecto en un repositorio, realizar buenas practicas de Git

Crea un README con los cambios realizados y justificando los mismos.

V

SUPR!MACY KINGDOM

Muchos éxitos con tu prueba. Y no dudes en preguntar si tienes alguna duda.