

Desafio Unity Developer Monomyto.

Faça um jogo no estilo [Diep.io](https://diep.io), só que sem a parte level up e upgrades. A ideia é bem simples: seu personagem deve atirar e equipar diferentes tipos de armas que encontrar dentro das caixas destruídas.

O jogo deve conter:

- Mecânica de movimentação e mira do personagem.
- Caixas destrutíveis.
- Ao menos três tipos de armas diferentes (com tiros diferentes).
 - Essas armas tem um número finito de balas (então o player tem que quebrar as caixas para conseguir mais).
- Bot simples com mecânica de movimentação, awareness, chase e shooting.
- Mecânica simples de pontuação. Você tem passe livre para escolher como vai funcionar, mas se estiver sem ideias:
 - Quebrar caixas dá 10 pontos
 - Matar inimigo dá 20 pontos.
- GameOver quando player morrer (seu score deve ser exibido).

O que esperamos deste teste:

- Uso de pelo menos duas design patterns aplicadas a jogos.
 - Singleton não conta.
- Uso de herança de classes e polimorfismo.
- Uso de ScriptableObjects para dados.
- Mecânica da AI com Behavior Tree.
- Código limpo (não precisa estar comentado, mas bem legível).

O que gostaríamos de ver, mas não esperamos:

- Usar o Photon PUN 2 ou outra biblioteca de networking para Unity que você tiver experiência.

O que não esperamos:

- O jogo não precisa estar lindo e maravilhoso, o código sim 😊

- Que você faça mais do que pedimos, vamos avaliar sua capacidade de desenvolver bem o que foi proposto para este desafio!

Dicas e materiais para estudos:

- [Nosso Code Guidelines](#)
- [Game Programming Patterns](#)
- [Artigo sobre ScriptableObjects](#)
- [Documentação Photon PUN2](#)
- [Artigo sobre Behavior Tree](#)
- [Artigo sobre GOAP](#)
- [Blog sobre Networking para games](#)

Entrega:

- Você tem 7 dias para desenvolver esse game, contando a partir da data em que você recebeu esse documento.
- Você deve mandar para o email monomyto@gmail.com o link de seu código aberto usando qualquer plataforma Git (Github, GitLab ou Bitbucket). O repositório deverá estar aberto!
- Uma build do jogo (para windows ou android) deve ser disponibilizada em **release** no mesmo repositório.