

# Техническое задание «Разработка Top-Down механики»

## Обязательные пункты:

- **Персонаж**, является графическим примитивом ( Cube / Capsule / Sphere ) отмечен отдельным материалом (Standart Shader - определенного цвета)
- **Локация** - Plane, отмеченный Standart Shader определенного цвета, отличающегося от персонажа и иных объектов)
- **Все остальные объекты** также являются примитивами со своим конкретным цветом.
- Персонаж бежит по нажатию левой кнопки мыши в указанное место локации. Движение персонажа сделать на собственный выбор (transform, rigidbody, navmesh и т.д)
- **Базовая дата персонажа с возможностью масштабирования**
  - Объект типа «Персонаж»
  - Параметр персонажа «Опыт»
  - Параметр персонажа «Здоровье»
- **На локации есть интерактивные объекты.**
  - **Под интерактивным объектом предусматривается:**
    - Объект, который обладает базовым типом «Интерактивный объект» или типом, который наследован от «Интерактивный объект».
    - Интерактивные объекты можно масштабировать без изменения базовой части кода данного типа.
    - Интерактивные объекты можно комбинировать путем компонентной системы.
- **Реализовать следующие интерактивные объекты:**
  - Просто объект с описанием, по нажатию на данный объект на Canvas будет отображаться View с его текстовым описанием.
  - Разрушаемый объект при клике. Опционально настраивается за сколько кликов его можно разрушить.
  - Объект, при клике на который будет выдаваться N количества опыта игроку.
  - Объект, при клике на который у игрока будет отниматься N количества здоровья. Если здоровья меньше либо равно 0, - показывать экран GameOver.
  - У интерактивных объектов есть сферическая область, при входе в которую у них появляется индикатор «интерактивности».
  - Объекты располагаются на карте 2 способами:
    - Рандомно спаунятся в определенных точках.
    - Загружаются из конфигурации в определенных точках (тип конфигурации на усмотрение разработчика - xml/json/scriptableObject/custom)
- **Дополнительные пункты:**
  - Добавить тип интерактивного объекта, с которым можно взаимодействовать только если у персонажа достаточно опыта. При этом необходимо добавить индикатор недоступности объекта.
  - Добавить тип интерактивного объекта который спаунит персонажа в другую локацию (Unity сцена)
  - Добавить 2 локации (включая изначальную), с двумя переходами между ними. При переходе персонаж должен появляться у соответствующего перехода обратно
- **Итог разработки:**
  - Предоставить ссылку на github/gitlab где будет находиться результат работы в формате Unity проекта.