

Тестовое на Unity Developer

Описание задания:

Суть тестового задания заключается в том, чтобы реализовать мини игру по переносу предметов из точки А в точку Б.

Необходимо реализовать указанные ниже механики:

- **спаун кубов** - каждые N секунд на карте должны появляться кубы в случайных местах в пределах игрового экрана
- **передвижение персонажа джойстиком** - персонаж должен передвигаться в направлении движения стика джойстика
- **анимации** - все движения персонажа должны быть анимированы. Важно добиться плавности анимаций и движения
- **поднятие кубов** - кубы перемещаются в руки к персонажу в момент того, как он подходит к ним близко. Расстояние можно задать на своё усмотрение. Предметы могут перемещаться как в руки так и за спину персонажа
- **выбрасывание кубов** - кубы перемещаются в зону сброса в момент того, как персонаж подходит к ней близко. Расстояние можно задать на своё усмотрение

Также мы просим всех кандидатов самих, по возможности честно отмечать время, которое у вас заняло выполнение тестового задания. Но при этом вам не нужно сделать всё “как можно быстрее”, основной критерий это реализация.

Комментарии к задаче:

- модель персонажа может быть любой
- в качестве игровых объектов можно взять примитивы
- UI экрана персонажа должен содержать следующие пункты:
 - Стик

Что хотелось бы увидеть при выполнении тестового задания:

- навыки работы с материалами. Большим плюсом будет визуальная настройка сцены используя шейдеры и материалы
- навыки работы с аниматором и анимациями. В рамках тестового задания необходимо реализовать 2 анимации у персонажа. Бег и айдл
- умение выстраивать рабочее пространство проекта
- применение любой архитектуры для выполнения тестового будет большим плюсом.

Референсы игр с похожими механиками:

Рекомендуем обязательно поиграть в игры, указанные ниже или похожие, чтобы лучше понять суть тестового задания

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=dats.games.healingrush>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twistygames.cookingcraft>