****

**Lazy Bear Games**

# Тестовое задание на технического интегратора/программиста

Необходимо реализовать в Unity имитацию рассадки посетителей по стульям в баре/таверне. Это должна быть простая 2D или 3D сцена из примитивов с логикой рассадки, вызываемой по триггеру. Триггер - нажатие кнопки *“Пробел”* (*“Space”*). В качестве результата нужен работающий на Windows 10 билд (с приложенными исходниками).

## Сцена:

На сцене имеется 10 окружностей, расположенных по кругу - *“стулья”*. По центру расположены 6 кругов - *“посетители”*.



## Поведение при вызове триггера:

По *триггеру* посетители рассаживаются по стульям. Каждый посетитель выбирает случайный стул из свободных, идет к нему и садится на него. Два посетителя не могут одновременно сесть на один стул.



Посетитель движется к выбранному стулу по прямой.

Посетители могут проходить сквозь друг-друга.

При последующих вызовах триггера каждый посетитель с шансом 45% должен менять свой стул на любой другой свободный. При смене стула он “освобождает” свой стул и идет к случайно выбранному стулу, “занимая” его.

## Важные моменты:

1. Ни при каких условиях два посетителя не могут одновременно сидеть на одном стуле.
2. Если посетитель находится в пути к выбранному стулу, и в этот момент вызывается триггер, он также с шансом 45% может выбрать другой стул и отправиться к нему.