



Тестовое задание на вакансию «Разработчик Unity»

1. Игра три в ряд, базовая механика. Реализовать на unity версия не ниже 2019.
2. Имеется поле 6*6. 4 цвета игровых фишек. В поле имеются 3 отверстия в случайных местах, которые не должны заполняться фишками при выпадении. При старте игры поле заполняется случайным образом, но так чтобы по горизонтали или вертикали не образовалось ряда из 3х и более фишек одного цвета.

Игрок может менять местами 2 ближайшие фишки по горизонтали или вертикали, последовательно кликнув сначала на одну, при этом она как либо обозначается, потом на соседнюю фишку. Далее снимается выделение с фишки, происходит анимация смещения фишек на новые места, после чего:

- если образовался ряд из 3х и более фишек одинакового цвета по горизонтали или вертикали, то этот ряд исчезает, а пустующие места занимают фишки расположенные ниже вплоть до границы поля. Последнее пустующее место занимает случайная фишка. если при этом образуется ряд из 3х и более фишек одинакового цвета, то операция повторяется;
- если не образовалось ни одного ряда из 3х и более фишек одинакового цвета по горизонтали или вертикали, включается анимация возвращения сдвинутых фишек на прежние места.

После действий пользователя, вызвавших любое движение на игровом поле, до полной остановки перемещений на поле клик и любые другие действия пользователя с полем - невозможны.

За каждый уничтоженный ряд из 3х фишек одного цвета игроку начисляется 10 очков + очков за каждую дополнительную фишку в ряду (за 4 фишки - 15 очков, за 5 фишек - 20 очков). Текущее количество очков должно быть показано пользователю.

В случае, если на поле невозможно образование ни одного ряда из 3х и более фишек одинакового цвета, положение фишек должно быть изменено случайным образом (при этом, количество фишек каждого цвета должно остаться неизменным) и игроку показано соответствующее уведомление.

Если игрок выделил фишку на поле и следующий клик произвёл не на соседнюю фишку, выделение с первой должно быть снято и перенесено на вторую нажатую фишку.

Появление новых фишек на поле начинается одновременно с движением текущих фишек. Появление новых фишек происходит СНИЗУ. Все фишки двигаются равномерно, скорость движения - одинакова.

Можно использовать любую графику.

3. Исходные коды нужно залить на GitHub.

Обращаем Ваше внимание, что все описанные задания являются тестовыми и не будут реализованы в проектах.

Желаем успеха в выполнении задания!



ООО "ДЖИСЕРВИС"
344002, Ростовская обл., г. Ростов-на-Дону,
ул. Пушкинская 121, e-mail: lg@swg-gameslab.com
swg-gameslab.com
