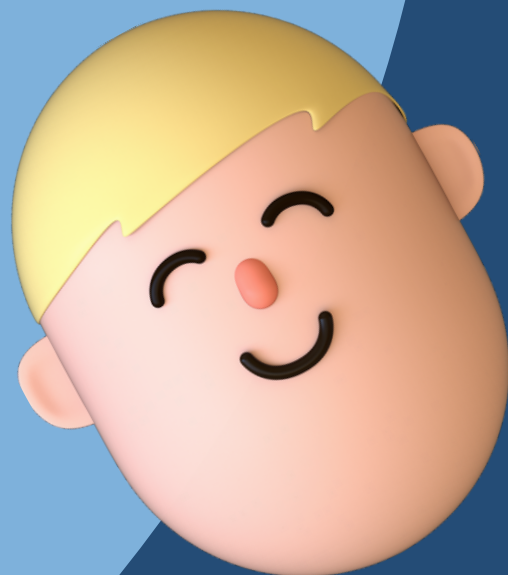


Тестовое задание

Вакансия Unity Developer



Описание

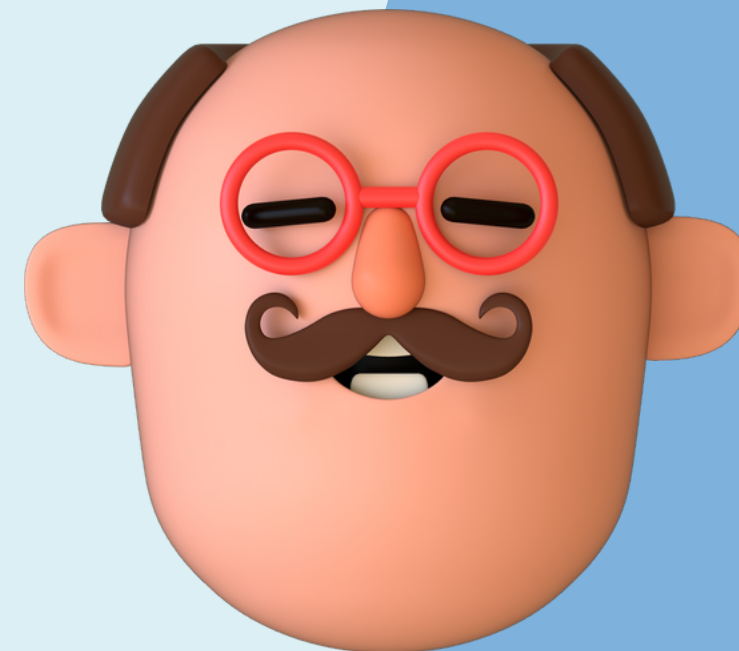
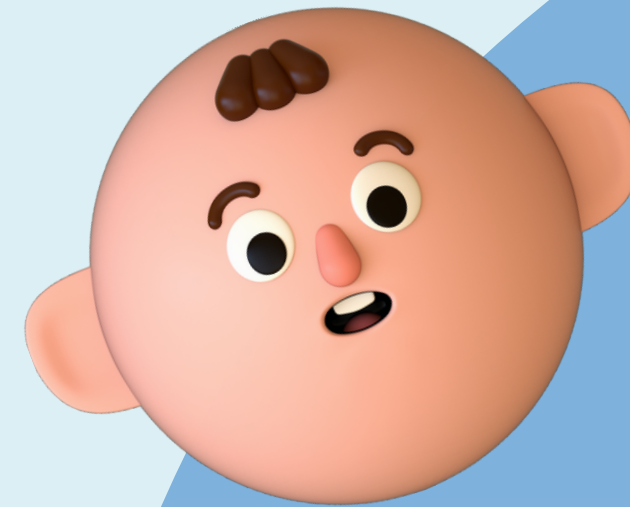
Реализовать игровую сцену с механикой передвижения и стрельбы. Референс - [Hit Master 3D](#)

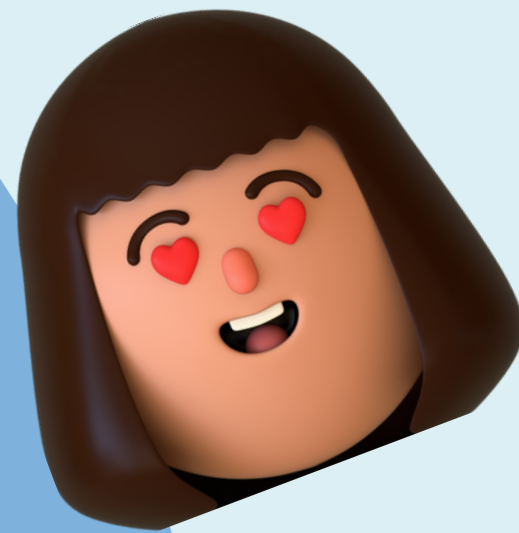
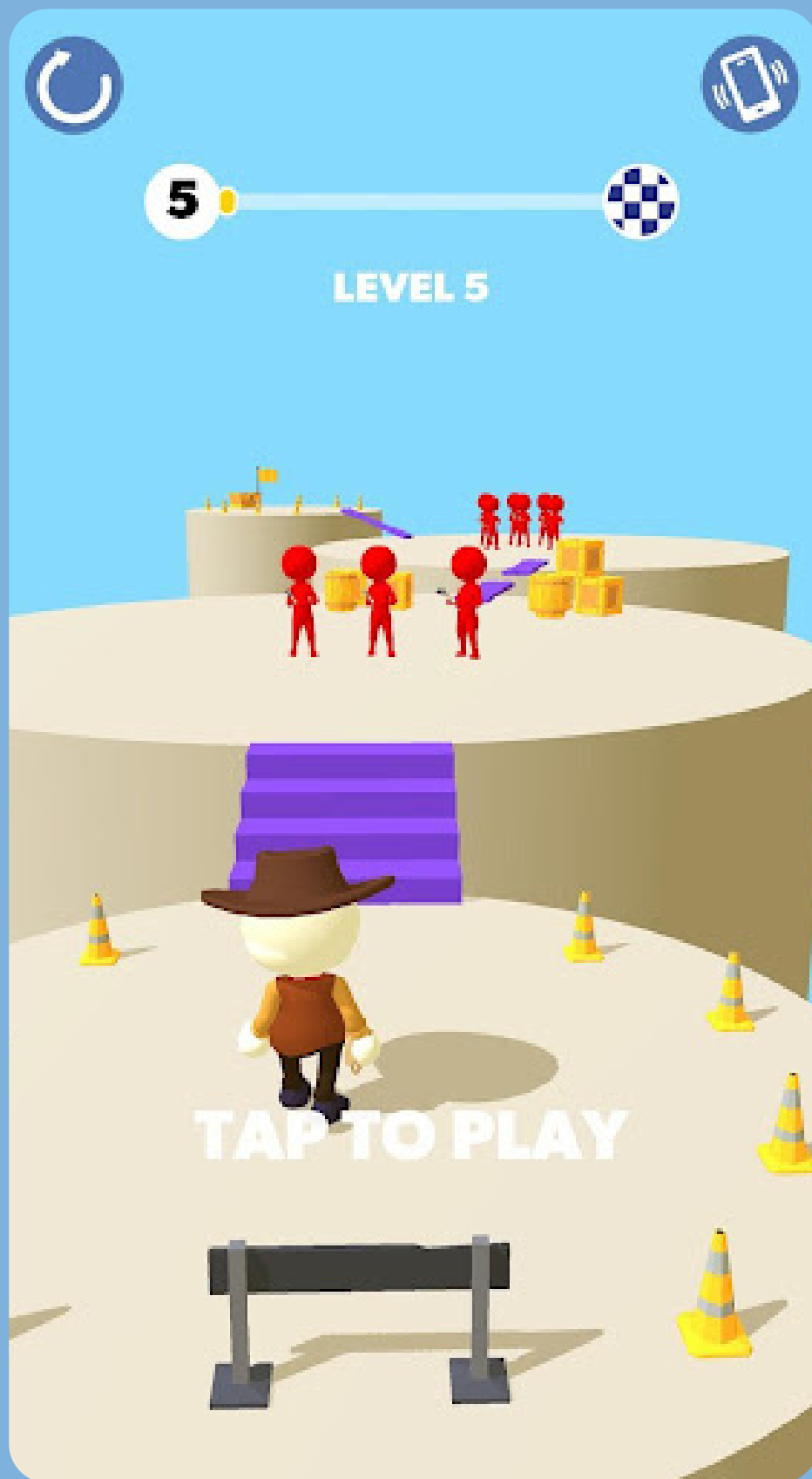
Дополнительные задания проработать по мере своих возможностей. Чем больше заданий будет выполнено, тем лучше.

Технические требования

- Версия Unity 2020.3
- Код должен быть оптимизированным и чистым. Использование хотя бы базовых паттернов будет большим плюсом.
- Проект должен быть гибким и расширяемым. Например, чтобы при необходимости без редактирования кода можно было добавить новые вейпоинты, врагов или изменить скорость пули.

Дедлайн - рассчитываем на 3 дня





Основная задача



1. Необходимо собрать аккуратную, простую игровую локацию. Используем ассет, представленный по ссылке ниже:



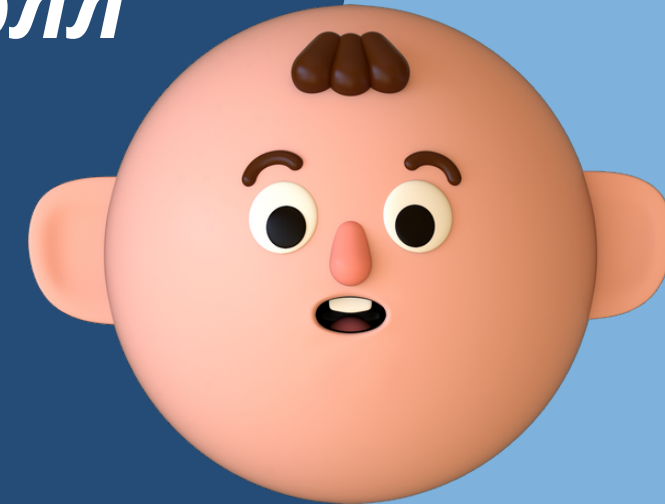
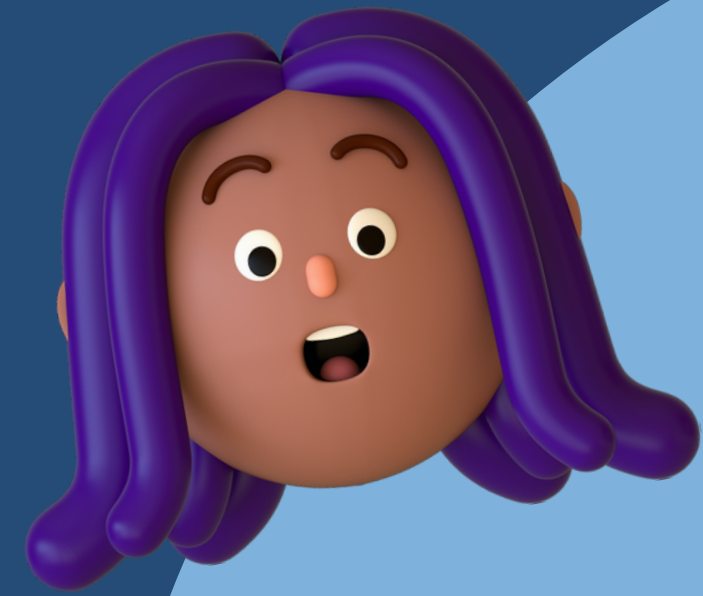
2. Расставить вейпоинты и реализовать движение персонажа по ним, желательно с использованием NavMesh. При старте уровня необходимо расположить персонажа на первом вейпоинте и без врагов. Начало игры реализовать через тап по экрану. На каждом следующем вейпоинте необходимо останавливать персонажа для расстрела врагов. После их убийства персонаж автоматически движется к следующему вейпоинту. При достижении последнего вейпоинта, рестартим сцену и начинаем с начала.

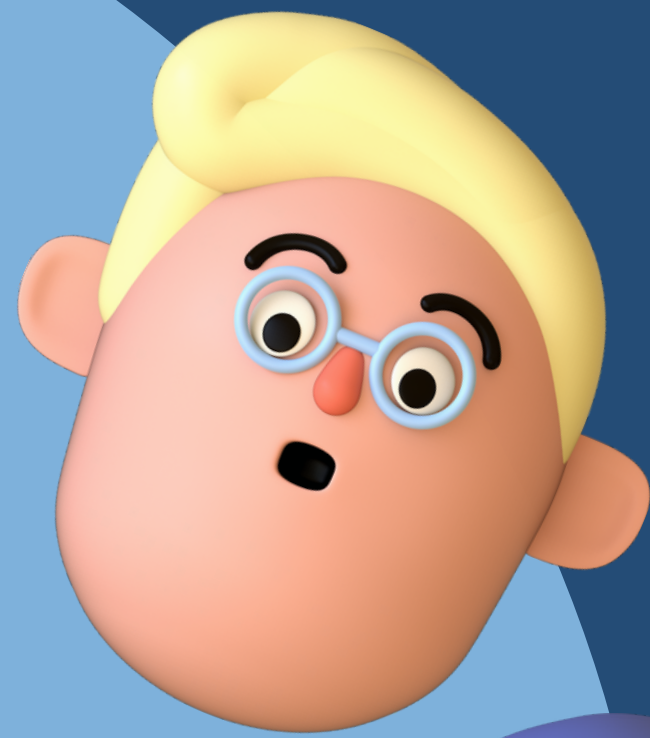
3. Стрельба должна быть реализована тапом по экрану. В момент тапа создается пуля и летит в точку тапа. Если пуля попала в любой из коллайдеров, то она удаляется (необходимо использовать пул объектов).

- Игровой уровень должен быть собран аккуратно. Не нужно собирать большую и сложную локацию.
- Камеру должна быть от 3-го лица. Ракурс камеры выставить на свое усмотрение. Допускается использование Cinemachine.
- Персонаж должен иметь 2 вида анимаций: Run и Idle. Можно взять с mixamo.com
- Для врагов можно использовать ту же модель, что и у игрока, но другого цвета. Враги стоят и проигрывают Idle анимацию. Умирают от попадания пули.

Дополнительные задания

- После смерти у врагов активируется рэгдолл и они падают на землю.*
- Добавить врагам жизни и отображение уровня здоровья над ними (в виде UI).*





***Готовое задание отправить в
виде ссылки на репозиторий
GitHub/GitLab***



***В сопроводительном письме указать
время, затраченное на каждую
задачу.***

