

# Proposta de Roteiro de Entrevista Desenvolvedor Unity VRMonkey

## Proposta geral:

Utilizando como base um projeto antigo de escopo reduzido em Unity, fazer correções de bugs e a implementação de uma feature nova. A ideia é replicar o que fazemos nos projetos de port em menor escala.

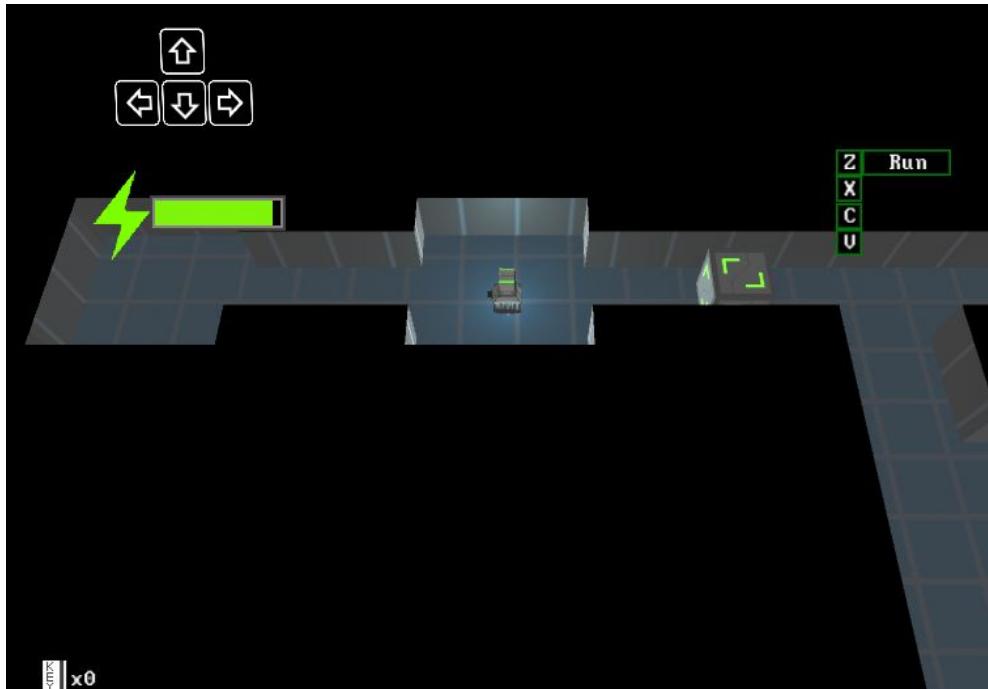
As habilidades testadas são, de forma geral:

- Capacidade de entender código de um projeto pré-existente
- Capacidade de encontrar bugs no projeto
- Alterar o funcionamento do jogo
- Implementar uma nova funcionalidade

## O Projeto:



O jogo usado como base para o projeto foi inicialmente desenvolvido para o LudumDare faz alguns anos. A versão preparada para o teste foi atualizada para a Unity 2019 e alterada para ter alguns bugs. Trata-se de um jogo de stealth onde o jogador é um robô que precisa atravessar um cenário com inimigos enquanto não deixa sua bateria acabar



Ao longo do jogo, o jogador encontra 3 itens de upgrade que liberam um total de 4 habilidades:

- Run: aumenta a velocidade de movimento
- Shock: Causa um choque ao redor do jogador que temporariamente paralisa inimigos
- Cloak: Deixa o jogador temporariamente invisível
- Drain: Drena a força de inimigos, desabilitando-os

**Tempo:**

2 Dias

**Bugs adicionados ao jogo:**

- Portas não abrem
- Choque não funciona
- Jogo engasga a cada alguns segundos

## Tarefas

- Adicionar uma habilidade de tiro no jogo:
  - Descrição:
    - Aperte um botão para atirar, gastando energia do jogador
    - Tiros do jogador desligam inimigos permanentemente, igual ao efeito de usar a habilidade “drain”
    - Extra: faça os tiros do jogador terem outra cor e velocidade
- Adicionar uma habilidade de “hover” no jogo
  - Descrição:
    - Segure um botão para, ao consumir mais energia por segundo que o normal (como a função de cloak) fazer o jogador flutuar levemente acima da altura que está.
    - Só pode ser usado à partir do chão
    - Extra: faça o jogador emitir sons e partículas
- **Desafio:** Implementar um “boss” no jogo, usando o sistema de IA que já existe, que precise ser derrotado (ou atravessado) usando as habilidades novas

**Obs: Caso os modelos dos personagens não abram. Instale o Blender 2.8 e reimporte o projeto (apague pastas library e temp)**

Link para o projeto:

<https://mega.nz/file/TwwgRYDJ#5ujQyo06lKAalPTzVyCpsv0KW0zPUo2sILP0nJouA>

Link para build jogável:

<https://mega.nz/file/38h3VYjQ#bANil3hn06Z3vXugsRa-EoIBQpJMP7DFVLrrr8eDn3Q>