

1. Описание тестовой задачи

Наш игрок, должен иметь небольшой путь с препятствиями, с возможностью поднятие предметов и взаимодействия с инвентарем. Во время пути, мы должны реализовать зоны, которые наносят урон и тратят стамину с визуальным обозначением таких зон. Некоторые зоны можно уничтожить, либо же только временно отключить. У данного пути должен быть старт и финиш, а так же фиксация времени прохождения.

2. Необходимые ассеты:

- 2.1 Для передвижения GASP.
- 2.2 Для оружия - свободный выбор.
- 2.3 Game UI - самостоятельно реализовать тех. дизайн.
- 2.4 Для VFX - свободный выбор, но уместный.
- 2.5 Карта - технический уровень / взять за основу из GASP.

3. Функции инвентаря:

- 3.1 Хранение предмета по весу
- 3.2 Влияние веса на скорость передвижения
- 3.3 Типы предметов:
 - 3.3.1 еда - пополнение здоровья
 - 3.3.2 вода - пополнение стамины
 - 3.3.3 энергетик - временное увеличение стамины
 - 3.3.4 граната эми
 - 3.3.5 пистолет
 - 3.3.6 патроны
 - 3.3.7 стак
 - 3.3.8 хранение и взаимодействия с полом

4. Полезные ссылки

- [Advanced Locomotion System V4](#)
- [FPS Weapon Bundle](#)
- [Advanced Crosshair System](#)
- [Экономим память с помощью Soft References](#)
- [Stop Casting! use blueprint Interfaces Instead!](#)

5. Технические аспекты:

- Структура проекта: Организация файлов и папок, именование ассетов.
- Производительность: Оценка производительности игры на тестовой карте.
- Читабельность кода: Легкость понимания кода, использование комментариев.
- Обработка ошибок: Корректная обработка ошибок и исключений.
- Эффективность кода: Оптимальное использование ресурсов (память, CPU).
- Расширяемость: Простота добавление новых предметов, типов зон и т.д.

👉 Оцениваем как креатив, так и качество кода, архитектуры, порядок в неймингах, в аутлайнере. Тех.дизайн должен быть удобный со стороны UX. Ассеты 3D не обязательны. Проект должен быть загружен в GitHub и открытым. Обязательные критерии: фиксация количество потраченного временем на механики, с какими трудностями столкнулись и как их решили.