



Программист Unity 3D (тестовое задание)

Название: Days After

Description: Survive in the zombie apocalypse war, shoot zombies, craft & build!

[App Store](#)

[Google Play](#)

Ближайший конкуренты: [Last Day on Earth](#) [Dawn of Zombies](#)

Краткое описание

- Выживание после зомби-апокалипсиса на территории условных США, наше время.
- Core gameplay — стандартный для данного жанра на 2021 год (собирательство, строительство базы, зачистка локаций от противников, прохождение квестов, левелинг для доступа к более продвинутому оружию/снаряжению).
- USP — дейтинг.

Привет! Предлагаем выполнить тебе наше тестовое задание. Ты можешь обращаться с вопросами к нашему HR. Тестовое рассчитано на 5-6 часов твоего времени. Мы верим, что ты отлично справишься! Удачи!

Тестовое задание

Необходимо реализовать 3д прототип игры, со следующими параметрами:

- есть игровая область, форма может быть любой
- в игровой области находится персонаж игрока
 - персонаж игрока управляется стрелками клавиатуры
 - у персонажа игрока есть заданная скорость передвижения и количество здоровья
 - если здоровье игрока доходит до 0, то персонаж пропадает
- в игровой области есть несколько видов противников, расположение и кол-во на ваше усмотрение, но минимум 1 каждого вида
- противник “патрульный”
 - передвигается по заданной траектории, траектория задается любым удобным способом на ваше усмотрение
 - имеет заданную скорость передвижения
 - при столкновении с игроком наносит заданное кол-во урона и пропадает
- противник “охотник”
 - стоит на месте, пока не заметит игрока
 - если игрок попадает в область зрения, то начинает преследовать игрока
 - область зрения может быть задана любым удобным способом
 - имеет заданную скорость передвижения

- при столкновении с игроком наносит заданное кол-во урона и пропадает
- противник “стрелок”
 - не может передвигаться
 - если игрок попадает в область зрения начинает стрелять по игроку снарядами
 - имеет заданную скорость атаки, скорость снаряда и урон от попадания снаряда
 - при столкновении с игроком сам “стрелок” урон не наносит и не пропадает
- единственный UI элемент на экране - полоска здоровья игрока.
- выбранная реализация противников должна поддерживать простой способ переноса/добавления механик
 - например заставить “стрелка” двигаться как “патрульного”

Не стоит уделять время графической составляющей, можно использовать обычные 3д примитивы Unity. Оцениваться будет в первую очередь архитектура кода.

Команда Reaction Games