



Fortress Defense

25.06.2018

Тестовое задание на позицию Unity Game Developer

Melior Games

cv@meliorgames.com

Описание

Тестовое задание для демонстрации базовых навыков разработки игр в Unity, таких как создание пользовательского интерфейса, проигрывание анимаций и описание поведения персонажей на сцене. Уровень сложности 2 из 5. Ориентировочное время выполнения 4 - 6 часов.

Цели

1. Оценить навыки создания пользовательского интерфейса в Unity.
2. Оценить уровень разработки с использованием ООП.
3. Оценить навыки работы с анимациями в Unity.

Разработчику от разработчика

Отнеситесь к этому заданию как к своему прототипу игры, как к своей идее. В игре нет четких требований к поведению юнитов или игровой логики, мы предоставляем только графику и анимации. Оцениваться тестовое задание будет с точки зрения понимания процесса создания игры и знаний самого редактора Unity.

Спецификация

Прототип игры разделен на две сцены: меню и игра. Меню просто содержит переход на игровую сцену. Игровая сцена отдана на полную импровизацию разработчика, главное показать понимание как создаются и взаимодействуют юниты на сцене, как проигрываются анимации и как контролируется игровой процесс. Задание должно быть выполнено с использованием паттерна MVC.

Сцены

I. Главное меню

Создать главное меню в landscape ориентации, основное требование поддержка разного соотношения сторон. Игра будет запускаться на iPhone, iPad, Android. В меню находится одна кнопка перехода на игровую сцену.

II. Игровая сцена

Тут все на Ваше усмотрение: есть три врага, три игровых юнита и башня с разными уровнями разрушения. Для всего есть анимации. Основное требование - демонстрация всего игрового процесса от начала игры до показа сообщения победы или поражения.