

**<쿡앱스 버거몬스터 클라이언트 프로그래머 채용 과제>**

**1. 과제 내용**

* 필수 구현항목
  + 게임 룰
    - 가로10, 세로5 사이즈의 보드 판 위에서 게임 진행 (예시 이미지)
    - 아군 캐릭터는 유저의 선택에 따라 드래그 앤 드롭으로 자유롭게 배치 가능하도록 구현
    - 배치 후 시작 버튼을 누르면 각 캐릭터가 60초 동안 오토 전투 가능하도록 구현
    - 모든 캐릭터는 1초 동안 이동 혹은 공격 중 한가지 행동
      * 이동 : 적 캐릭터 중 가장 가까이 있는 캐릭터를 타겟으로 삼고 해당 캐릭터에게 갈 수 있는 최선의 선택으로 상하좌우 중 하나의 칸을 선택해서 이동 (모든 캐릭터는 같은 보드 판 위에 위치할 수 없음.)
      * 공격 : 각 캐릭터의 조건에 맞게 공격
        + 근거리 : 8방향 이내 적이 있을 경우 단일 공격
        + 근거리 광역 : 8방향 이내 적이 있을 경우 8방향 광역 공격
        + 원거리 : 보드 판 거리 3칸 이내 적이 있을 경우 투사체를 날려서 공격
    - 어느 한 쪽의 캐릭터가 전부 죽었을 경우 승패 결정 후 결과 표시
* 가산점 항목
  + 위에 요구된 인 게임 전투에 맞게 필요한 정보들을 판단해서 UI 구현

**<개발 환경>**

Unity 최신버전 + Android 환경

**2. 제출물**

* 소스코드
* 플레이 영상
* 게임 실행 apk 파일

**3. 안내사항**

**-** 과제 난이도에 비해 짧은 시간이므로 완벽하지 않더라도 감안하여 검토 예정입니다.부담 없이 제출 부탁드립니다.