Задание:

Реализовать на юнити 2д симулятор движения самолетов вокруг авианосца (вид сверху)

На поверхности «воды» находится авианосец. Он может ускоряться/замедляться и поворачивать. Маневры корабля задаются игроком с клавиатуры (стрелками).

На авианосце расположены 5 самолетов.

Нужно реализовать логику самолёта-разведчика.  
По нажатию на кнопку "h" должен взлетать самолёт.  
Всего на корабле есть 5 самолётов.  
Спустя 30 секунд после запуска самолёт должен вернуться на корабль.  
После посадки самолёт можно запустить снова.  
  
Самолёт должен иметь настраиваемые параметры: минимальная линейная скорость полёта, максимальная линейная скорость полёта, максимальная угловая скорость.  
Каждый запущенный самолёт должен стремится держатся на заданном расстоянии от предыдущего запущенного самолёта и корабля.  
Самолеты не сталкиваются друг с другом и с авианосцем (не имеют колиженов)

Самолёт не может превышать свои минимальные и максимальные скорости и не может находится в воздухе более 20 секунд.  
  
В качестве моделей самолетов и авианосца можно использовать стандартные примитивы Unity (кубики и т.п.).

Оцениваться будут: полнота и качество реализации, архитектура, качество и оформление кода, отсутствие ошибок.

Дополнительно: пример статьи по теме задания

http://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/understanding-steering-behaviors-pursuit-and-evade--gamedev-2946