

BEM VINDO

Olá! O objetivo deste teste é avaliar os seus conhecimentos de programação em Unity.

Abaixo você encontrará todas as informações necessárias para a realização do teste.

Ao finalizar, envie um arquivo .zip contendo os arquivos gerados ou um link para repositório, para o email **vizlab@unisinos.br**, com o assunto **"Teste de Programação UNITY"**.

Teste de conhecimentos para bolsa de programação em Unity

Proposta:

- Criar uma ferramenta que:
 - Defina pontos no mundo com click de mouse;
 - Calcule um Axis-Aligned Bounding Box (AABB) ao redor deles;
 - Gere um feedback visual para o AABB.
- Gerar feedback visual para os dados gerados pela ferramenta;
- Permitir salvar e carregar as informações do estado do programa (dados e visual) através de um arquivo;
- Gerar uma Build para Windows (.exe) com o programa.

É necessário utilizar a estrutura básica já fornecida: a classe da ferramenta deve herdar de *BaseTool* e a classe do dado deve herdar de *IData*.

Os arquivos já existentes não podem ser modificados; além disso, um exemplo de uso das classes está disponível.

Adicionais:

- Utilização de Sistema de controle de versões (versionamento);
- Criar uma interface gráfica (UI) que permita modificar os parâmetros de visualização do dado (como cor, tamanho ou qualquer outro atributo).

Serão avaliados os seguintes critérios:

- Estrutura do programa;
- Feedback visual da ferramenta;
- Criatividade na solução;
- Qualidade de código;
- Modularidade do sistema;
- Performance da aplicação.