

## Тестове завдання

Реалізувати просту 2D-гру в жанрі платформер на Unity де:

- Гравець (2D-спрайт) може рухатись вліво/вправо та стрибати
- На рівні розміщено платформи (Tilemap або звичайні об'єкти)
- Вороги патрулюють позицію та рухаються в напрямку гравця при “контакті”
- Гравець може стріляти, щоб знищувати ворогів
- Якщо ворог торкається гравця — програш

## UI

Буде надана графіка для інтерфейсу, шрифт та макет.

Потрібно зверстати UI гри за макетом, використовуючи лише надану графіку.

## Обов'язкові вимоги

- Горизонтальна орієнтація екрану
- Усі залежності реалізовувати через **Zenject**
- Код має бути структурований: окремі сервіси, контролери, менеджери
- Збірка гри під Android
- Проект розміщений у Git-репозиторії
- Версія Unity: 2022 остання LTS

## Додатково вітається

- ScriptableObject для ворогів, налаштувань рівня тощо
- Кілька типів ворогів або рівнів (для інших типів ворогів правило «торкається гравця — програш» не обов'язкове)
- Будь-яке інше розширення функціоналу

## Що потрібно надіслати

- Посилання на репозиторій (якщо приватний – надати доступ до [yuryigraficheskyi@gmail.com](mailto:yuryigraficheskyi@gmail.com))
- Посилання на .apk файл збірки