



Международная цифровая олимпиада «Волга-IT`22»

Дисциплина «Разработка игр на Unity (C#)»

Задание отборочного этапа

Участнику отборочного этапа олимпиады необходимо разработать игру, в качестве игрового арта и элементов интерфейса требуется использовать предоставленные изображения (другой использовать запрещено).

Всю предоставленную графику использовать не требуется.

Игру можно придумать самостоятельно, либо выбрать из списка:

- Тетрис
- Змейка
- Пакман
- Морской бой
- Арканойд

Требования:

Результатом работы должен быть исполняемый файл (*.exe) который возможно запустить на ПК ОС Windows 10.

Должен быть реализован полный игровой цикл:

- Меню старта (с кнопками Старт / Выход)
- Игровой процесс (состояние игры в котором реализована игровая механика)
- Окно победы/поражения (либо аналогичное, указывающее на завершение игрового процесса) с возможностью выхода в меню либо рестарт.

- Соответственно по Меню или Рестарт мы можем продолжить работать с приложением.

Разрешается использовать бесплатные ассеты, которые предоставляет Unity, платные - запрещено. Также запрещено использовать любого вида game-kit решения.

Ссылка на ресурсы:

<https://drive.google.com/file/d/1ZceffSBwWXzwhpoPFpVEfRRB0AxN-Jy6/view>

Используемые языки и технологии:

- Язык разработки C#;
- Использование Unity 2021 либо новее.

Что хотим получить на проверку:

1. Unity проект с публичным доступом (доступом по ссылке) на GitHub / GoogleDrive.
2. Исполняемый файл (*.exe) который возможно запустить на ПК ОС Windows 10.

Критерии оценки:

- Оригинальность геймплея
- Завершенность игрового цикла (Меню - Игра - Победа/Поражение - Меню - и т.д.)
- Использование префабов
- Использование общепринятых стандартов написания кода

Дополнительные баллы:

Не жертвуя главными пунктами, дополнить приложение:

- Хранение/просмотр статистики игрока и/или лидерборда, которая содержит данные всех игровых сессий на устройстве;
- Использование ООП;
- Настройки игры - смена уровня начальной сложности.