

Техническое задание

C#-программист

148b Studio · Вакансия · Версия от 11.03.2025

1. Общие положения

Компания **148b Studio** приглашает **C#-программиста** для разработки игровых проектов. Кандидат будет участвовать в создании игр на Unity (C#) — от прототипов до релизных версий.

2. Требования к кандидату

- Опыт разработки на C# от 1 года
- Опыт работы с Unity (игровая логика, физика, UI, сцены)
- Понимание ООП, принципов SOLID, основ игрового цикла
- Умение писать читаемый и поддерживаемый код
- Готовность к итеративной разработке и обратной связи

3. Обязанности

- Разработка игровой логики и механик на C# в Unity
- Интеграция ассетов (модели, анимации, UI), настройка сцен
- Участие в проектировании архитектуры и рефакторинге
- Исправление ошибок, оптимизация при необходимости
- Взаимодействие с геймдизайнерами и художниками

4. Технические навыки

- **Обязательно:** C#, Unity (Editor, Runtime, компоненты, Coroutines)
- **Обязательно:** Git (ветки, merge, базовый workflow)
- **Желательно:** Unity UI (uGUI), Input System
- **Желательно:** опыт сборки под PC и мобильные платформы

5. Портфолио

При отклике приложите ссылки на проекты (GitHub, itch.io, скриншоты/видео). Приветствуются игры или прототипы на Unity.

6. Условия работы

- Формат: удалённая работа / проектная занятость (по договорённости)

- График: гибкий, с соблюдением дедлайнов
- Оплата: обсуждается индивидуально по результатам собеседования

7. Тестовое задание: MVP-проект «Астероид»

Для оценки навыков просим разработать минимальный игровой прототип в стиле классической аркадной игры Asteroids. Срок — 7–10 рабочих дней с момента выдачи.

Технологии

Unity (любая LTS-версия) + C#. Допускается использование только стандартных примитивов (кубы, сферы) — визуальная составляющая не оценивается.

Игровая механика (MVP)

- **Корабль игрока:** вращение (влево/вправо), ускорение вперёд, выстрел. Движение по инерции при отпуске газа.
- **Астероиды:** появляются на сцене, двигаются, при попадании пули разбиваются на 2 меньших (или исчезают, если мелкий). Три размера: большой → средний → мелкий.
- **Экран:** телепортация при выходе за границы (wrap-around) для корабля, пули и астероидов.
- **Столкновения:** корабль погибает при касании астероида. Один удар = потеря жизни.
- **Жизни и очки:** 3 жизни, счёт за уничтожение астероидов (разные очки за размер). Game Over при 0 жизней. Рестарт по нажатию клавиши.

Дополнительно (по желанию, даст преимущество)

- Спавн волн астероидов (увеличение количества с каждым уровнем)
- Простой UI: счёт, жизни, экран Game Over
- Звуковые эффекты (выстрел, взрыв, гибель)

Что нужно прислать

1. Ссылка на репозиторий Git (GitHub, GitLab и т.п.) с исходным кодом проекта
2. Сборка .exe (Windows) или билд под WebGL — чтобы можно было запустить и поиграть
3. Краткий README: использованная версия Unity, как собрать проект, как управлять кораблём
4. Краткое описание: время выполнения, что удалось / что не успели

Результат приложите к отклику или отправьте ссылкой.

8. Как подать заявку

Отправьте резюме, ссылку на портфолио и выполненное тестовое задание через форму на странице вакансий или на контактный email студии. Укажите в теме письма: **C#-программист**.

148b Studio — разработка игр, сайтов, 3D-моделей и дизайна на заказ

<https://148bstudio.ru>