Задание для демонстрационного экзамена
по комплекту оценочной документации № 1.1
по методике Ворлдскиллс
по компетенции №R89 «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

Вариант 1

Задание включает в себя следующие разделы:

1. Формы участия
2. Модули задания, критерии оценки и необходимое время
3. Необходимые приложения

Продолжительность выполнения задания: 8 ч.

1. ФОРМА УЧАСТИЯ

Индивидуальная

2. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Модули и время сведены в Таблице 1.

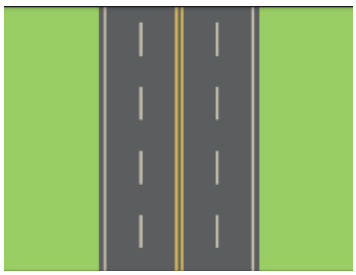
Таблица 1.

№ п/п	Критерий	Модуль, в котором используется критерий	Время на выполнения модуля	Проверяемые разделы WSSS	Баллы		
					Судейская (если это применимо)	Объективная	Общая
1	Оценивание пользовательского интерфейса	1	1 час	1, 3	5	5	10
2	Оценивание кода	2	3 часа	2	5	5	10
3	Оценивание использования инструментов Unity	3	3 часа	3	0	10	10
4	Тестирование	4	1 час	4	0	10	10
Итого =					**10**	**10**	**40**

Модули с описанием работ

Задание представляет из себя игру «Поездка на автомобиле». Участнику доступно 3 автомобиля с различными характеристиками. Задача игрока: проехать наибольшее расстояние. Игрок ограничен топливом, но в процессе игры топливо появляется на дороге и пополняет бак автомобиля. После прохождения 5 км, на дороге появляются другие машины, столкновения с которыми означает проигрыш. Если закончилось топливо, то игра заканчивается и засчитывается проигрыш.

Трасса выглядит следующим образом



Игровые машины следующие

Модуль 1: Работа с игровыми ресурсами

Участнику необходимо импортировать ресурсы в Unity3D. Настроить их при необходимости. Разложить их по папкам в соответствии с назначением. Упаковать в атласы AssetPacker. Дать понятные названия.

Модуль 2: Разработка пользовательского интерфейса

Участнику необходимо реализовать окно выбора машины.

Каждая машина должна иметь разные характеристики и запас топлива.

После выбора машины открывается игровое окно, на котором расположена машина и присутствует задний фон. Машина располагается в полосе на дороге и имеет размер пропорциональный дороге. На игровом экране должна присутствовать информация о пройдённом расстоянии, количестве топлива и скорости. В процессе движения, на дороге появляется иконка канистры, которая добавляет топлива для дальнейшего движения.

Модуль 3: Реализация игровых механик

Необходимо реализовать перемещения машины при помощи клавиатуры. A - движение влево, D – движение вправо. Когда игрок выбрал машину и она появилась на экране, начинается отсчет времени 3..2..1… «Поехали» и начинается заезд. Спустя 5 км появляются другие участники

движения, согласно полосам. Реализовать возможность перестроения всех машин согласно полосам.

Модуль 4: Тестирование

Необходимо отладить минимально рабочую версию, чтобы возможно было поиграть.

3. НЕОБХОДИМЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложения отсутствуют.