

КРАТКИЙ КЕЙС РАЗРАБОТЧИКА (Р)

Шаги аттестации

1. Ознакомьтесь с ответами на вопросы;
2. Заполните [форму аттестации](#);
3. Выполните [тестовое задание](#) после отправки формы;
4. Вышлите результат тестового задания нашему сотруднику, когда он свяжется с вами;
5. Ожидайте решения о назначении собеседования.



Условия сотрудничества и оплаты

Каковы условия сотрудничества?	Работа - проектная. Оплата по факту выхода проекта на заданные KPI. Мы отвечаем за организацию процесса работы и расходы на продвижение игры. Вы - за самомотивацию и активную работу. Другие условия .
Каково правовое поле сотрудничества?	Общие положения сотрудничества указаны в договоре . Требования и условия конкретного проекта прописываются по шаблону Спецификации проекта.
Какие правила сотрудничества?	Относиться к сотрудничеству как к полноценной работе, быть ответственным и исполнять обязательства в срок, быть на связи в рабочее время. Другие правила .
За что происходит оплата по проекту?	За готовый проект, который соответствует необходимым критериям. Критерии пишутся индивидуально для каждого проекта по шаблону Спецификации проекта.
Какая сумма оплаты?	Зависит от объема работы над проектом: около 250-500 тыс. ₽ на команду + 25% от прибыли при условии продолжения работы над проектом.
В каком случае оплата не производится?	Если Вы ушли с проекта ранее выхода проекта на заданные KPI.

Организация работы

Где ведутся проекты и управляются задачи?	В специальной группе и таск-трекере в системе компании. Задачи настраиваются в канбане по правилам работы по задачам.
Что делать при нехватке времени на задачу?	Предупредить команду об этом сразу, как только поняли, что не успеваете выполнить задачу в срок. Если есть сомнения, все равно предупредить.
Что такое итерационная разработка?	Это регулярное создание небольших новых версий игры на основе обратной связи от пользователей. Подробнее в разделе " Итерационная разработка ".

Лучше выкатывать редкие крупные или частые небольшие апдейты?	Частые небольшие апдейты, т.к. в этом случае мы быстрее получим обратную связь от пользователей. Быстрая обратная связь = быстрое понимание, что делать дальше.
Как понять, какие изменения нужны в игре?	Построить воронку пути пользователя в Google Analytics по инструкции . Затем отслеживать события, где чаще отсеиваются пользователи, и переделывать их.
Можно ли переделывать проект, потому что "мне так кажется"?	Нет, потому что далеко не факт, что то, что кажется Вам, кажется и основной массе пользователей. Вы делаете проект не для себя, а для пользователей.
Что такое А/Б-тестирование?	Это метод сравнения двух вариантов какого-либо компонента проекта по определенным критериям, чтобы определить наилучший. Критерии определяем сами в зависимости от того, что тестируем. Пример в ответе на следующий вопрос.
Как технически запускать А/Б-тестирование?	Сделать 2 варианта какого-либо компонента проекта, которые мы хотим сравнить. Если компонент находится внутри проекта, а не на стороне стора, то привязываем каждый вариант под конкретное значение какого-то параметра. Например: - делаем 2 варианта первого уровня: <i>Уровень 1a</i> и <i>Уровень 1b</i>; - создаем параметр <i>test_level/1</i> со значениями <i>a</i> и <i>b</i>, где значение <i>a</i> запускает вариант <i>a</i>, значение <i>b</i> запускает вариант <i>b</i>; - создаем в Firebase А/Б-тест, настраиваем показ 100% аудитории: для 50% аудитории значение параметра <i>test_level/1=a</i>, для остальных 50% - <i>test_level/1=b</i>. Подробнее: А/Б-тесты, настройка А/Б-теста в сторе, настройка А/Б-теста в Firebase.
Каков план итерационной работы над проектом?	Итерация 1: протестить билд, получить статистику для дальнейших идей. Итерация 2: составить первую воронку проекта. Итерация 3: сделать первые корректировки, продолжить разработку. Итерация 4+: улучшить текущие воронки, создать новые воронки. Подробнее о плане итераций проекта.

Контроль проекта и правила разработки

Каковы требования к ведению гита?	Делать коммиты к каждой задаче, осмысленно давать им названия. Подробнее в разделе "Требования к ведению Git" .
Каковы принципы написания кода?	Простота, прозрачность, модульность. Подробнее о принципах .
Каковы требования к разработке кода?	Избегать магических чисел, соблюдать нейминг, папки вести как сущность, комментарии стараться не использовать, пакет для анимации - DOTween, отрисовка элементов - Gizmos. Подробнее в разделе "Требования разработки" .
Какие библиотеки требуется использовать?	Firebase Analytics, Firebase Remote Config, AdMob, In App Purchasing. При добавлении этих библиотек писать техлиду для создания проекта на платформах.
Как настраивать AdMob?	Установить Admob, загрузить скрипт AdsManager, вставить 3 Unit ID для Interstitial и

	Rewarded и др. Подробнее о настройке AdMob в правилах и видеоинструкции .
Как настраивать InApp-покупки?	Запросить доступ в Unity Dashboard, установить пакет Unity IAP, создать товары в Google Play Console. Подробнее о настройке InApp в правилах и видеоинструкции .
Каковы требования к .aab файлу для сторa?	Минимальный API: 22 или ниже. Целевой API: 33 и выше. Перед первой загрузкой игры в маркет запросить ключ подписи приложения у техлида. Другие требования .
Каковы требования к неймингу версий?	Именовывать как <i>v_u.p</i> , где <i>v</i> - номер версии, <i>u</i> - номер обновления, <i>p</i> - буква патча. Подробнее в разделе "Нейминг версий" .
Каковы требования к дебаг-версии?	Ставить букву <i>d</i> в названии, добавить кнопки теста и сброса прогресса, настроить правила показа дебаг-функций. Подробнее в разделе "Создание дебаг версии" .
Как тестить корректность настройки рекламы?	Только через test ads в соответствии с руководством от Google .
Что делать, если проект не пушится на Git?	Отключить lfs.
Каковы требования создания событий и параметров?	Объединять группу событий и параметров в блоки; числовые значения писать с нулями; избегать использования параметров в событиях; фиксировать события и параметры в таблице <i>Events&Parameters</i> . Другие требования .
Где можно получить keystore проекта?	У техлида. Контакты можно узнать у менеджера проекта.
Как получить доступ Git, Console, Firebase, AdMob?	Запросить у ПМ, предоставив почту @gmail и аккаунт GitHub. Для AdMob нужна почта, к которой ранее <u>не был</u> привязан иной аккаунт.
Какие библиотеки надо уметь настраивать?	Firebase, AdMob.
Что должно быть готово в проекте к загрузке в стор?	Установить Firebase, установить интеграцию с AdMob, прописать InApp и другое, согласно чек-листу готовности проекта .
В какой трек загружать проект в стор, если он еще не готов к масштабированию?	В Open Testing (Открытое тестирование) - чтобы не получить негативные отзывы на период тестирования.
Что делать, если не устанавливается SDK?	Почитать инструкцию , попробовать описанные в ней решения.

Много информации - мы понимаем,

Поэтому при сотрудничестве будем исходить из того, что вы в течение первых одной-двух недель подробно изучите [полный кейс разработчика](#) и [регламент доработки проекта](#).



Тестовое задание

ЦЕЛЬ: исправить баги и скомпилировать .арк-файл прототипа мини-игры с плохим кодом.

ЗАДАЧИ:

1. Скачать [проект из репозитория](#);
2. Исправить указанные баги:
 - У улучшений adrenalineGlands и strongMuscles неверно указаны начальные значения на 0 уровне;
 - Не изменяется цена улучшения при его покупке;
 - При клике на кнопку добавления яблок яблоки не добавляются на поле;
 - При покупке улучшения GreatEyes не отнимаются монеты у пользователя;
 - Некорректное отображение движения змеи;
 - Ошибки на уровне файлов (в зависимостях и проч.) - все, что мешает скомпилировать проект;
3. Убедиться, что все баги исправлены, и проверить работоспособность игры;
4. Скомпилировать арк-файл и выслать на проверку нашему сотруднику, когда он с вами свяжется.

СРОК: 1 день.

Руководствуйтесь [критериями проверки тестового задания](#).

Ознакомились?

Тогда заполняйте [форму аттестации](#), выполняйте [тестовое задание](#) - и давайте сотрудничать!
Мы ознакомимся с анкетой и свяжемся с вами.

