## Временные затраты на разработку

### Ритм-игра

| Этап разработки | Часы | Описание деятельности |
| --- | --- | --- |
| Изучение LMMS | 15 | Освоение интерфейса, создание первых треков, понимание MIDI |
| Изучение Unity Audio | 8 | Работа с AudioSource, синхронизация, обработка звука |
| Программирование core gameplay | 20 | Система нажатий, детекция ритма, scoring system |
| Создание музыкальных треков | 12 | Композиция 3-4 треков в LMMS, экспорт в Unity |
| UI и визуальные эффекты | 10 | Интерфейс, анимации, feedback системы |
| Полировка и тестирование | 8 | Балансировка сложности, исправление багов |
| Интеграция диалогов/отсылок | 5 | Написание текстов, система отображения |
| **ИТОГО** | **78 часов** |  |

### Кликер

| Этап разработки | Часы | Описание деятельности |
| --- | --- | --- |
| Изучение UI системы Unity | 6 | Canvas, Button, Text компоненты, анимации UI |
| Программирование игровой логики | 12 | Система кликов, валюта, множители |
| Система улучшений | 15 | Магазин, автокликеры, балансировка экономики |
| Система сохранения | 8 | PlayerPrefs, сериализация данных |
| Достижения и прогрессия | 6 | Unlock системы, milestone rewards |
| Диалоги и нарратив | 4 | Интеграция сюжетных элементов |
| Полировка и оптимизация | 5 | Performance, UI polish, bug fixes |
| **ИТОГО** | **56 часов** |  |

### Общие временные затраты

| Категория | Ритм-игра | Кликер | Всего |
| --- | --- | --- | --- |
| Изучение новых инструментов | 23 ч | 6 ч | 29 ч |
| Программирование | 28 ч | 27 ч | 55 ч |
| Контент (музыка/диалоги) | 17 ч | 4 ч | 21 ч |
| Полировка и тестирование | 10 ч | 5 ч | 15 ч |
| **Общее время** | **78 ч** | **42 ч** | **120 ч** |

### Распределение времени по типам навыков

| Тип навыка | Процент времени | Часы | Описание |
| --- | --- | --- | --- |
| Техническое программирование | 46% | 55 ч | C#, Unity API, архитектура |
| Изучение новых инструментов | 24% | 29 ч | LMMS, Unity Audio, UI системы |
| Креативная работа | 17% | 21 ч | Музыка, диалоги, геймдизайн |
| QA и полировка | 13% | 15 ч | Тестирование, багфиксы, оптимизация |