

Прототип — это набросок продукта, в котором заключены его внешний вид, логика работы и основная функциональность. Для презентации прототипа показывают, к чему и куда приводит взаимодействие будущего пользователя с элементами интерфейса.

Прототипы главного и внутриигрового меню игры «Weaken», разработанные с помощью сервиса Figma, представлены ниже на рисунках 1 – 7.

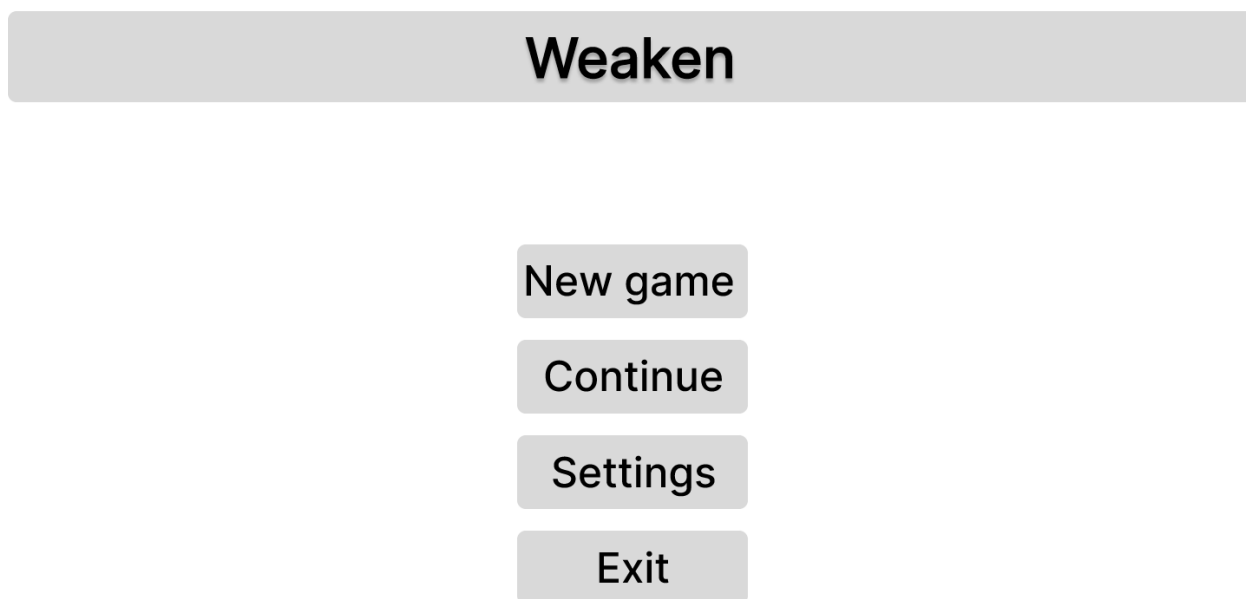


Рисунок 1 – окно главного меню после запуска игры

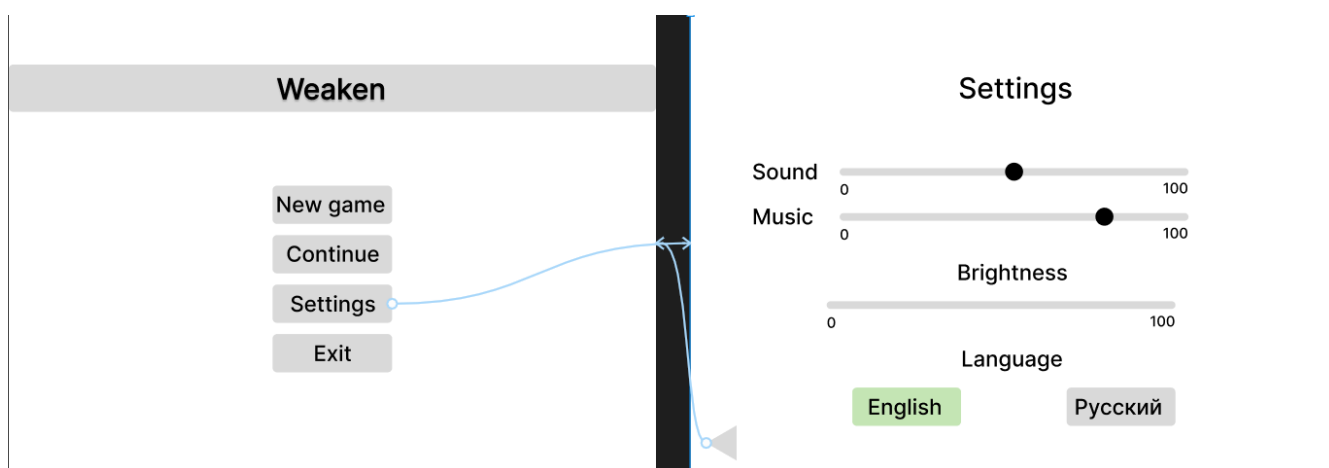


Рисунок 2 – переход из окна главного меню в окно «Settings» и обратно

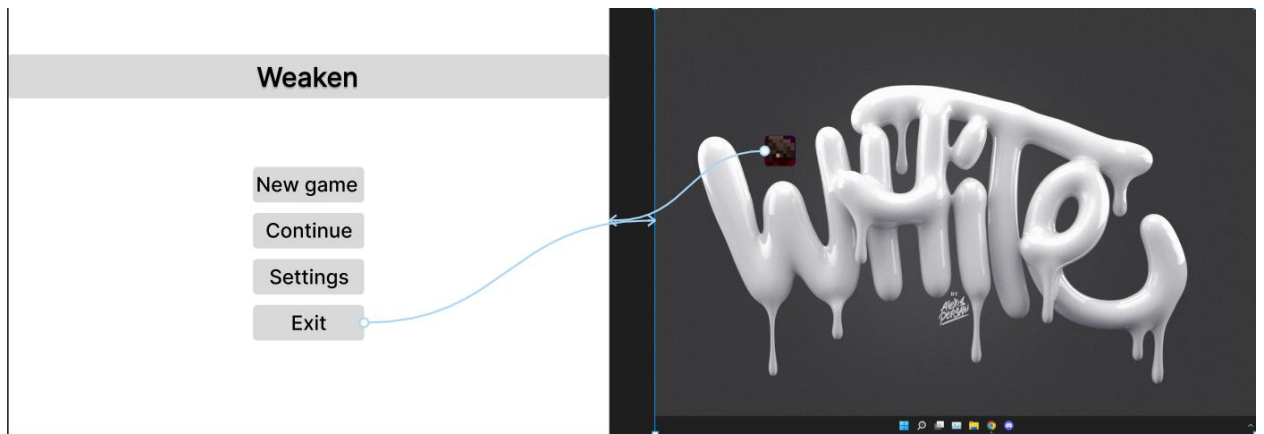


Рисунок 3 – выход из игры на рабочий стол пользователя через кнопку «Exit» и запуск игры через ярлык

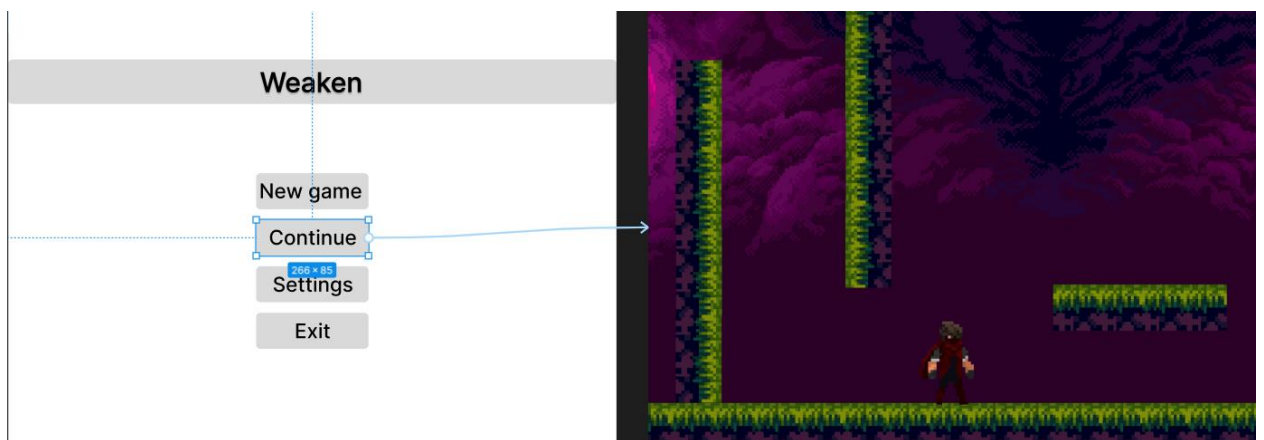


Рисунок 4 – продолжение игры с того момента, когда игрок запускал её в последний раз через кнопку «Continue»

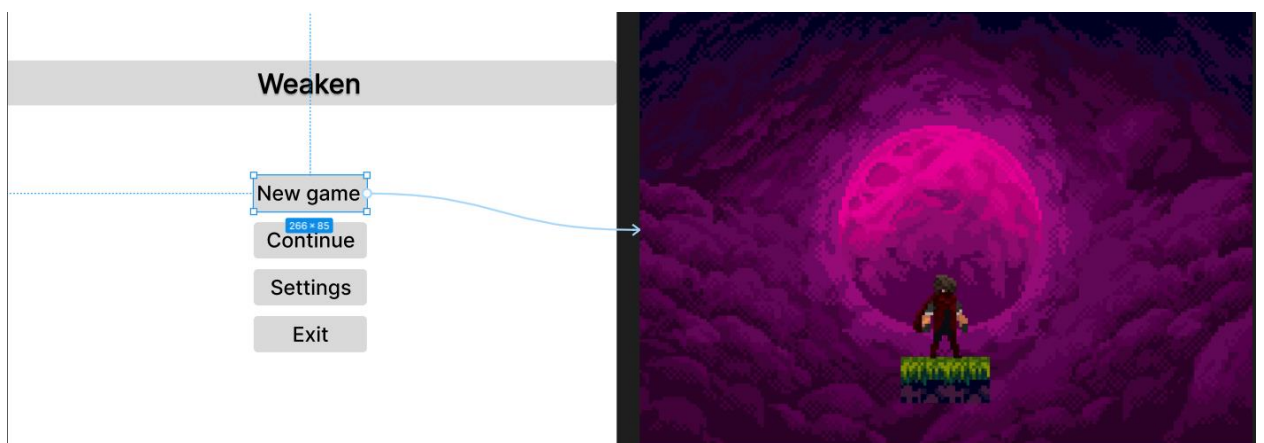


Рисунок 5 – начало новой игры через кнопку «New game»

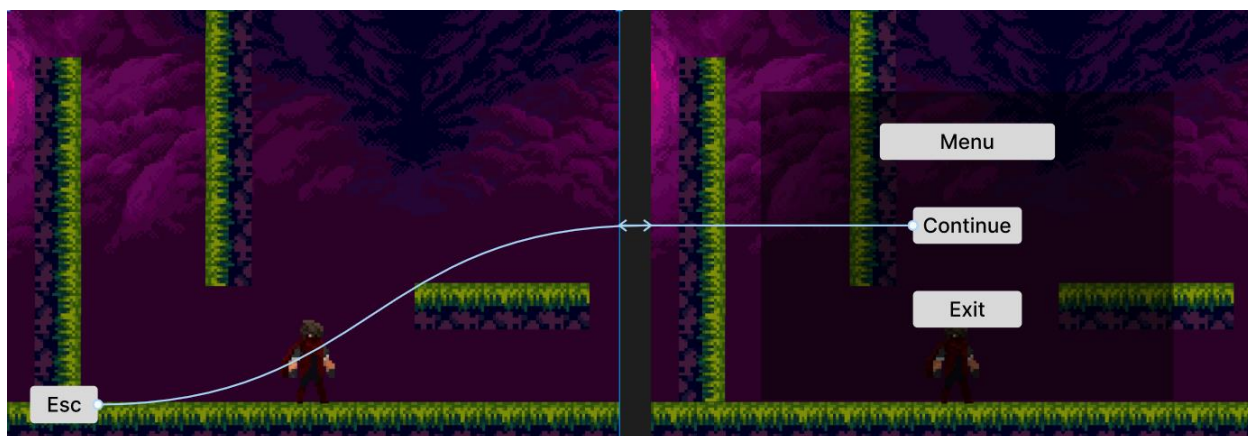


Рисунок 6 – вызов внутриигрового меню через клавишу «Esc» на клавиатуре в самой игре и возвращение в игру из внутриигрового меню через кнопку «Continue»

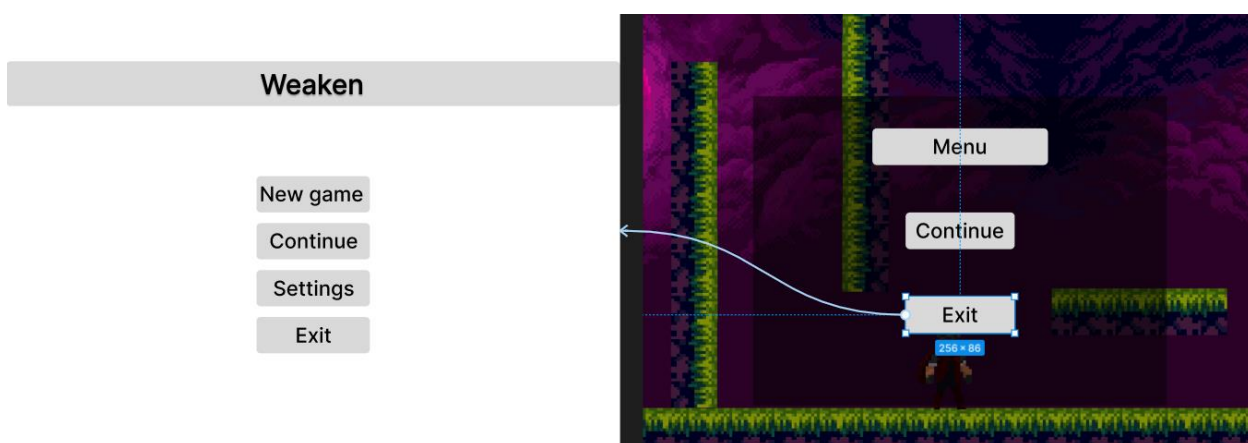


Рисунок 7 – выход из игры в главное меню из внутриигрового меню через кнопку «Exit»