**Техническое задание.**

**Название проекта:** PiggyRun.

**Описание проекта:** Игра типа “царь горы”, в которой необходимо, управляя бегом свинки, убежать как можно дальше от фермы. Во время своего бега свинка должна обходить различные препятствия на своем пути. Препятствия генерируются случайным образом из набора возможных препятствий и различаются по уровню от 1 до 15(твердость). Сложность игры с течением времени не меняется, но пейзаж(фон игры) меняется каждые 1...1...3...5...8...13....мин, каждый раз на более радужный или эпичный. Если свинка один раз ударяется о препятствие, то она замедляется на столько пунктов, какого уровня препятствие. Свинка увеличивает скорость каждые ~20 секунд на один пункт. После 12 пунктов скорость не увеличивается. Проигрыш наступает, когда свинка останавливается. После проигрыша, количество набранных очков заносится в таблицу результатов, состоящую из имени и количества очков.

**Звук:** Должна быть возможность воспроизведения набора фоновых треков+ реакция свинки на препятствия

**Управление:** свинка находится в нижней части экрана и может смещаться влево и вправо нажатиями на левую, или правую части экрана.

**Требование к графике**: Свинка должна быть смешной, анимированной(при поворотах поворачивается бочком немного, при беге дергает лапками). Также необходимо отображение свинки в виде лепешки при столкновении с препятствием.

Препятствия: обруч-1,трава-3,кусты-5, сено-7, бревнышки-9, загон-11, стена-13

Фон: циклическое смещение фоновой картинки текущего уровня(чтоб новый фон можно было загрузить просто добавлением в базу нового изображения определенного формата). В начальных версиях игры можно упростить фон.

**Требования к меню и заставке:** выбор заставки остается за заказчиком.

Меню состоит всего из 3х пунктов: play,scores, exit

**Особенности данного проекта:** животное типа поросенок не представлено в подобных играх на маркетах для мобильных устройств. Препятствие не обязательно вызовет проигрыш.