**Состояния задач в проекте “Game Unknown”**

**Перечень возможных состояний задачи и их интерпретация**

1. Анализ предложенной фичи/механики с точки геймдизайна.
2. Анализ предложенной фичи/механики с точки зрения сложности имплементации.
3. Назначение исполнителя задачи.
4. Имплементация фичи/механики.
5. Ревью кода.
6. Тестирование.
7. Принятие в основную ветку.

**Правила создания новой задачи (кто создает и в каких случаях)**

Нет ограничений – любой участник проекта может создать задачу

**Правила перехода задачи из состояния в состояние**

Задачи переходят последовательно из состояния в состояние (1->2->…)

Возможно создание задачи с этапа 3

Возможен переход 5->4, 6->4