*Сделали - Голубин Андрей, Черкунов Владислав*

*Куратор - Замятина Ольга Владимировна*

**Оглавление:**

**- Тематика**

**- Цель и актуальность**

**- Распределение команды и сроки выполнения**

**- Выделяемые элементы создания проекта**

**Snake Arena**

Тематика:

- Snake Arena – это инди игра-шутер, в которой необходимо управлять персонажем и побеждать врагов-змеек для прохождения уровней. В игре будут несколько уровней в различной тематике и со своим дизайном, где можно будет найти различные бонусы для помощи в прохождении игры.

Цель и актуальность:

- Основная цель – создать шутер с видом сверху при помощи библиотеки “PyGame”, чтобы реализовать возможности этого модуля, а также получить готовый продукт для прохождения игроками.

Вторичные цели:

1. – Реализация игрока и алгоритма поведения врагов
2. – Идеи игровых объектов и их проработка, отрисовка
3. – Создание уровней: дизайн карт и бонусов
4. – Дополнение игрового процесса различным интерфейсом
5. – Продумывание и реализация того, как улучшить игровой опыт

- Актуальность – во времена широкого выбора продвинутых игр не хватает чего-то простого? Snake Arena станет для вас той самой подходящей игрой-шутером. В ней нет непонятного интерфейса или частей геймплея. Сложность игры меняется с каждым уровнем, что сделает её прохождение возможным для всех - как новичков, так и профи. А простота и аутентичность дизайна будут приятно отражаться на игровом процессе. Таким образом, Snake Arena нацелена для прохождения любыми игроками и передачи захватывающего опыта.

Распределение команды и сроки выполнения:

|  |  |
| --- | --- |
| **Голубин Андрей** | **Черкунов Владислав** |
| Управление проектом на Гитхабе и его организация. Создание текстового документа и презентации. Написание кода игрока, карты и игрового цикла. Проработка структуры проекта. Отработка всех неточностей проекта. | Помощь с текстовым документом и презентацией. Создание врагов: проработка логики поведения, взаимодействия с игроком и иерархии по их свойствам. Разработка кода. Создание анимаций и графики. |

Сроки выполнения:

1. Начало создания – 22.12.23
2. Ожидаемое создание демоверсии игры – 7(8).01.24
3. Ожидаемое окончание создания – 13.01.24

Выделяемые элементы создания проекта:

1. Проработка класса игрока, врагов и различных деталей карты
2. Создание файлов карт, проработка их дизайна и тематики
3. Создание графики, отработка визуальных частей
4. Активная работа с Гитхабом.
5. Разработка структуры проекта, исправление неточностей