**Рушій:**

<https://godotengine.org/>

**Використана документація:**

<https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/2d/index.html>

<https://docs.godotengine.org/en/3.2/tutorials/misc/state_design_pattern.html>

https://github.com/derkork/godot-statecharts

**Відеоматеріал:**

<https://youtu.be/S8lMTwSRoRg?si=i0FEPldkkXo_tqtj>

https://youtu.be/Mc13Z2gboEk?si=S1d4tJImZgeTqwXi

<https://youtu.be/ow_Lum-Agbs?si=8D_A8AQ4hXpx2RSD>

<https://youtu.be/0DKjPJQf3HY?si=gcZ6u_WlyGQSKVpQ>

https://youtu.be/E9h9VnbPGuw?si=e3Y7i3DcnH0ColHY

**Виконання:**

Виконання - документація програмного продукту та архітектури у презентації**.**

**Завдання:**

Документація на програмну архітектуру (скрипт)! Відео, поради, документацію State machine.

7.2.3 Лабораторна робота 3 (обов'язкова). Дослідження типових патернів у скриптах ігрового застосунку.

Створений проект IDE (2D або 3 D) на основі рушія, що містить 1 сцену, об'єкт і скрипт управління, що виводить повідомлення, по можливості, скрипт керує об'єктом, проект розташовано у репозиторій на GitHab.

У проекті має бути застосований процедурний і ООП варіант скрипт на базі патерну Стан. Основна мета полягає у дослідженні і підтвердженні володіння обраною IDE і технологією розподіленої системи контролю версій. У разі виконання всіх умов і відмінного захисту надається 12,5 балів. Разом 37,5 балів.