**Техническое задание**

**Очередность выполнения заданий по дизайну:**

до числа ВКЛЮЧИТЕЛЬНО, то есть «до 11.04» означает «до 11.04 23:59» должен быть пуш с общим описание и НОМЕРАМИ выполненных заданий

|  |  |
| --- | --- |
| задания | дедлайн |
| 1-2 | 11.04 |
| 3-5 | 12.04 |
| 6-7 | 13.04 |
| 8-10 | 14.04 |
| 11-13 | 15.04 |
| 14-16 | 16.04 |
| 17-19 | 17.04 |
| 20+правки | 19.04 15:00 |

1. Второй магазин
2. Интерьер второго магазина
3. Продукты для первого магазина (5 штук)
4. Продукты для второго магазина (5 штук) – другие, чем в первом
5. Еще несколько товаров для аптеки
6. Предложения по оформлению инвентаря игрока (возможны графические наброски)
7. 2-3 этажная карта (должны быть возможность несколько раз перепрыгивать с этажа на этаж)
8. Здание больницы
9. Предложения по оформлению терминалов (возможны графические наброски)
10. Спрайт полицейского
11. Структура сайта (какая информация, где)
12. Спрайт волонтера
13. Спрайт главного игрока (женский пол)
14. Эскизы страниц сайта
15. Офис волонтеров
16. Нажимающиеся кнопки для терминалов (короткие и длинная)
17. Предложения по оформлению строки состояния с параметрами игрока (возможны графические наброски)
18. Предложения по оформлению индикатора над игроком (возможны графические наброски)
19. Анимация спрайтов
20. Общая правка баланса игры, повышение играбельности

|  |  |
| --- | --- |
| Задания | Дедлайн |
| 1-2 | 11.04 |
| 3-5 | 12.04 |
| 6-7 | 13.04 |
| 8-10 | 14.04 |
| 11-13 | 15.04 |
| 14-16 | 16.04 |
| 17-18 | 17.04 |
| 19-23 | 18.04 |
| 24-25 | 19.04 15:00 |
| 26 | 19:04 18:00 |

1. Прикрутить товары и второй магазин
2. Начать разработку сетевой инфаструктуры
3. Сделать 3 уровня, проверки на победу
4. Оформить инвентарь игрока
5. Рабочий прототип игры
6. Прикрутить новую карту, подогнать здания и персонажа
7. Поставить здание больницы
8. Рабочий прототип мультиплеера по движению
9. Сделать терминал для больницы, вероятность результата
10. Сделать механизм для обывателей
11. Сделать механизм для полицейских
12. Сделать механизм для волонтеров
13. Сделать структуру API
14. Сделать структуру сервера сайта
15. Сделать авторизацию на сайте, личный кабинет
16. Завершить API
17. Новые персонажи
18. Прикрутить авторизацию и профиль в мультиплеер
19. Сделать распределение игроков по комнатам и определение персонажа
20. Прикрутить анимацию спрайтов, проверить
21. Тестирование
22. Устранение багов, повышение играбельности
23. Рабочий прототип мультиплеера
24. Тестирование
25. Устранение багов, повышение играбельности
26. Итоговый прототип