# ПРИЛОЖЕНИЕ А

## Пользовательская документация

Данная игра является курсовой работой студента первого курса федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» факультета экономики, менеджмента и бизнес-информатики направления программная инженерия группы ПИ-18-2 Чепокова Е.С

Документация описана по ГОСТ РД 50-34.698-90.

### **Введение**

Компьютерная игра «Untitled game» – многопользовательская ролевая онлайн игра для платформ Windows и MacOS. Игра используется в развлекательных целях

Помимо данной пользовательской документации не предусмотрено эксплуатационной документации, необходимой к ознакомлению.

### **Назначение и условия применения**

Данный вариант игры подготовлен для выявления ошибок и их последующего исправления. Документация написана с целю информирования о способах установить игру и способах связаться с разработчиком.

### **Подготовка к работе**

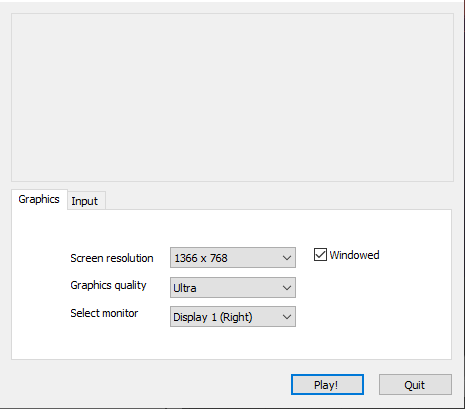
1. Скачивание игры

Скачивание файла с игрой осуществляется на сайте игры [bloodiesproject.gq](http://bloodiesproject.gq). Для скачивания нужно нажать на кнопку скачать. После чего вас направит на сайт Яндекс диска, откуда и можно скачать сжатый файл расширения .zip с игрой.

1. Установка

Клиент для Windows представляет собой в zip-архив. Распакуйте клиент средствами операционной системы или утилитами архивирования.

### **Начало игры**

1. Для запуска игры используйте исполняемый файл Game.exe, расположенный в папке игры.
2. После запуска последует данное окно (рисунок А.1), в нем нужно выбрать разрешение и монитор для отображения
3. После запуска, в главном меню выбираете кнопку «Играть» и начинаете играть

**Рисунок А.1. Конфигурация игры**

### **Для экстренных ситуаций**

Действия по восстановлению программы при обнаружении ошибок в данных

При неуспешной попытке выполнить какую-либо функцию рекомендуется перезапустить приложение.

При любых аварийных ситуациях писать разработчику, с описанием проблемы в любой форме на почту или в сообщения «Вконтакте»:

[bloodiesco@yandex.ru](mailto:bloodiesco@yandex.ru)

<https://vk.com/bloodiesprod>

# ПРИЛОЖЕНИЕ Б

## Тестирование по критериям черного ящика

**Таблица Б.1. Чёрный ящик**

| **№ Теста** | **Действие** | **Ожидаемый результат** | **Реальный результат** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Т1** | Нажатие кнопки «Продолжить» без сохранения | Кнопка не нажимается | Кнопка не нажимается |
| **Т2** | Нажатие кнопки «Продолжить» с сохранением | Загрузка сохраненного уровня | Загрузка сохраненного уровня |
| **Т3** | Нажатие кнопки «Новая игра» | Загрузка первого уровня | Загрузка первого уровня |
| **Т4** | Нажатие кнопки «Настройки» | Открытие панели настроек | Открытие панели настроек |
| **Т5** | Нажатие кнопки «Выход» | Сообщение о выходе | Сообщение о выходе |
| **T6** | Изменение настроек аудио и кнопка «Принять изменения» | Изменения принимаются | Изменения принимаются |
| **Т7** | Изменение настроек видео и кнопка «Принять изменения» | Изменения принимаются | Изменения принимаются |
| **Т8** | Изменение настроек игры и кнопка «Принять изменения» | Изменения принимаются | Изменения принимаются |
| **T9** | Изменение настроек аудио без кнопки «Принять изменения» | Изменения не принимаются | Изменения принимаются |
| **T10** | Изменение настроек видео и кнопки «Принять изменения» | Изменения не принимаются | Изменения не принимаются |
| **T11** | Изменение настроек игры и кнопки «Принять изменения» | Изменения не принимаются | Изменения не принимаются |
| **Т12** | Движение персонажем через стены | Персонаж упирается в стену | Персонаж упирается в стену |
| **T13** | Беспорядочное нажатие на все кнопки | Сообщение об ошибке | Залипание клавиш |
| **T14** | Подключение геймпада | С него можно управлять | С него можно управлять |
| **Т15** | Закрытие через диспетчер задач | Сохранение было произведено | Сохранение было произведено |

# ПРИЛОЖЕНИЕ В

## Полный листинг скриптов игры

**Скрипт для персонажа:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Character : MonoBehaviour

{

[SerializeField]

private int life = 1;

[SerializeField]

private float speed = 3.0F;

new private Rigidbody rigidbody;

private Animator animation;

private SpriteRenderer sprite;

private bool ready = true;

private CharacterState State

{

get

{

return (CharacterState)animation.GetInteger("State");

}

set

{

animation.SetInteger("State", (int)value);

}

}

private void OnCollisionEnter(Collision collision)

{

if (collision.gameObject.tag == "EndLevel")

{

ready = true;

}

}

private void Awake()

{

rigidbody = GetComponent<Rigidbody>();

animation = GetComponent<Animator>();

sprite = GetComponentInChildren<SpriteRenderer>();

Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;

}

private void FixedUpdate()

{

State = CharacterState.Idle;

float v = Input.GetAxis("Vertical");

if (Input.GetButton("Horizontal"))

{

RunLR();

}

if (Input.GetButton("Vertical"))

{

RunUD(v);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.E) && ready)

{

Application.LoadLevel(Application.loadedLevel + 1);

}

}

private void RunLR()

{

Vector3 HorizontDirection = transform.right \* Input.GetAxis("Horizontal");

transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, transform.position + HorizontDirection, speed \* Time.deltaTime);

sprite.flipX = HorizontDirection.x < 0.0F;

State = CharacterState.Movement\_right;

}

private void RunUD(float vertical)

{

Vector2 VertDirection = transform.forward \* Input.GetAxis("Vertical");

transform.Translate(new Vector2(0, speed \* vertical \* Time.fixedDeltaTime)); // движение по лестнице

if (Input.GetKey(KeyCode.S) || Input.GetKey(KeyCode.DownArrow) && !(Input.GetKey(KeyCode.W) || Input.GetKey(KeyCode.UpArrow)))

{

State = CharacterState.Movement\_down;

}

else

{

State = CharacterState.Movement\_up;

}

if ((Input.GetKey(KeyCode.W) || Input.GetKey(KeyCode.UpArrow)) && !(Input.GetKey(KeyCode.S) || Input.GetKey(KeyCode.DownArrow)))

{

State = CharacterState.Movement\_up;

}

else

{

State = CharacterState.Movement\_down;

}

}

}

public enum CharacterState

{

Idle,

Movement\_right,

Movement\_left,

Movement\_up,

Movement\_down

}

**Скрипт для изменения клавиш:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

public class ChangeKeyboard : MonoBehaviour {

public CustomInput customInput;

public Button[] button;

public bool canChangeKey;

public KeyCode newKey;

private Event eventKey;

public int indexChange=0;

// Use this for initialization

void Start () {

canChangeKey = false;

SetKeys ();

UpdateTextUI ();

}

// Update is called once per frame

void Update () {

}

void OnGUI(){

button [0].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (0);

});

button [1].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (1);

});

button [2].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (2);

});

button [3].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (3);

});

button [4].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (4);

});

button [5].onClick.AddListener (delegate {

ChangeKeyButton (5);

});

ChangeKey ();

if (Input.anyKeyDown) {

if (canChangeKey == true) {

if (indexChange == 0) {

customInput.forward = newKey;

} else if (indexChange == 1) {

customInput.back = newKey;

} else if (indexChange == 2) {

customInput.right = newKey;

} else if (indexChange == 3) {

customInput.left = newKey;

} else if (indexChange == 4) {

customInput.crouch = newKey;

} else if (indexChange == 5) {

customInput.jump = newKey;

}

SetKeyDefault ();

UpdateTextUI ();

button [indexChange].enabled = true;

canChangeKey = false;

}

}

}

public void ChangeKeyButton(int indexKey){

indexChange = indexKey;

canChangeKey = true;

button [indexKey].GetComponentInChildren<Text> ().text = "WAIT FOR KEY";

button [indexKey].enabled = false;

}

void ChangeKey(){

eventKey = Event.current;

newKey = eventKey.keyCode;

}

void UpdateTextUI(){

button [0].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.forward.ToString ();

button [1].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.back.ToString ();

button [2].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.right.ToString ();

button [3].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.left.ToString ();

button [4].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.crouch.ToString ();

button [5].GetComponentInChildren<Text> ().text = customInput.jump.ToString ();

}

public void SetKeyDefault(){

customInput.forwardDefaultKey = customInput.forward.ToString ();

customInput.backDefaultKey = customInput.back.ToString ();

customInput.rightDefaultKey = customInput.right.ToString ();

customInput.leftDefaultKey = customInput.left.ToString ();

customInput.crouchDefaultKey = customInput.crouch.ToString ();

customInput.jumpDefaultKey = customInput.jump.ToString ();

}

public void SetKeys(){

customInput.forward = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.forwardDefaultKey);

customInput.back = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.backDefaultKey);

customInput.right = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.rightDefaultKey);

customInput.left = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.leftDefaultKey);

customInput.crouch = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.crouchDefaultKey);

customInput.jump = (KeyCode) System.Enum.Parse(typeof(KeyCode), customInput.jumpDefaultKey);

}

}

**Скрипт для изменения языка:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using System.IO;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

public class LanguageControl : MonoBehaviour {

//[Header("JSON File Names")]

//public string mainScreenLanguage = "MainScreenLanguage";

//public string optionsScreenLanguage = "OptionsScreenLanguages";

public Text[] main\_titles;

public Text[] buttons\_options;

public Text[] options\_video;

public Text[] options\_audio;

public Text[] options\_game;

public WS\_MAIN\_LANGUAGE ws\_main\_language;

public WS\_OPTIONS\_LANGUAGE ws\_options\_language;

private MenuControl \_menuControl;

private OptionsControl \_optionsControl;

//Editor

[HideInInspector]

public int currentTab;

[HideInInspector]

public int currentTabTwo;

[HideInInspector]

public int previousTab = -1;

[HideInInspector]

public int previousTabTwo = -1;

// Use this for initialization

void Start () {

ws\_main\_language = new WS\_MAIN\_LANGUAGE ();

ws\_options\_language = new WS\_OPTIONS\_LANGUAGE ();

\_menuControl = this.GetComponent<MenuControl> ();

\_optionsControl = this.GetComponent<OptionsControl> ();

}

// Update is called once per frame

void Update () {

}

// SET ALL CHANGES

public void SetLanguageInGame(){

SetMainLanguage ();

SetOptionsLanguage ();

}// END

// MAIN MENU

public void SetMainLanguage(){

if (\_optionsControl != null && \_optionsControl.\_gameConfig != null && ws\_main\_language != null) {

if (\_optionsControl.\_gameConfig.language == 0) { // ENGLISH

//Debug.Log ("Change To English!");

if (\_menuControl.inGame == false)

{

main\_titles[0].text = ws\_main\_language.play\_en;

main\_titles[1].text = ws\_main\_language.options\_en;

\_menuControl.menu[0].SetText(ws\_main\_language.continue\_en);

\_menuControl.menu[1].SetText(ws\_main\_language.play\_en);

\_menuControl.menu[2].SetText(ws\_main\_language.options\_en);

\_menuControl.menu[3].SetText(ws\_main\_language.credits\_en);

\_menuControl.menu[4].SetText(ws\_main\_language.exit\_en);

}

else

{

\_menuControl.menu[0].SetText(ws\_main\_language.resume\_en);

\_menuControl.menu[1].SetText(ws\_main\_language.options\_en);

\_menuControl.menu[2].SetText(ws\_main\_language.exit\_en);

}

} else if (\_optionsControl.\_gameConfig.language == 1) { // PTBR

//Debug.Log ("Change To PTBR");

if (\_menuControl.inGame == false) // not Pause Menu

{

main\_titles[0].text = ws\_main\_language.play\_ptbr;

main\_titles[1].text = ws\_main\_language.options\_ptbr;

\_menuControl.menu[0].SetText(ws\_main\_language.continue\_ptbr);

\_menuControl.menu[1].SetText(ws\_main\_language.play\_ptbr);

\_menuControl.menu[2].SetText(ws\_main\_language.options\_ptbr);

\_menuControl.menu[3].SetText(ws\_main\_language.credits\_ptbr);

\_menuControl.menu[4].SetText(ws\_main\_language.exit\_ptbr);

}

else // In Pause Menu

{

\_menuControl.menu[0].SetText(ws\_main\_language.resume\_ptbr);

\_menuControl.menu[1].SetText(ws\_main\_language.options\_ptbr);

\_menuControl.menu[2].SetText(ws\_main\_language.exit\_ptbr);

}

}

}

}// END

// OPTIONS LANGUAGE

public void SetOptionsLanguage(){

if (\_optionsControl != null && \_optionsControl.\_gameConfig != null && ws\_main\_language != null) {

if (\_optionsControl.\_gameConfig.language == 0) { // ENGLISH

// BUTTONS

buttons\_options[0].text = ws\_options\_language.video\_en;

buttons\_options[1].text = ws\_options\_language.audio\_en;

buttons\_options[2].text = ws\_options\_language.game\_en;

buttons\_options[3].text = ws\_options\_language.apply\_en;

buttons\_options[4].text = ws\_options\_language.return\_en;

// VIDEO

options\_video[0].text = ws\_options\_language.displayMode\_en;

options\_video[1].text = ws\_options\_language.targetDisplay\_en;

options\_video[2].text = ws\_options\_language.resolution\_en;

options\_video[3].text = ws\_options\_language.graphicsQuality\_en;

options\_video[4].text = ws\_options\_language.antialiasing\_en;

options\_video[5].text = ws\_options\_language.vsync\_en;

// AUDIO

options\_audio [0].text = ws\_options\_language.masterVolume\_en;

options\_audio [1].text = ws\_options\_language.musicVolume\_en;

options\_audio [2].text = ws\_options\_language.effectsVolume\_en;

options\_audio [3].text = ws\_options\_language.voiceVolume\_en;

options\_audio [4].text = ws\_options\_language.micVolume\_en;

options\_audio [5].text = ws\_options\_language.soundBackground\_en;

// GAME

options\_game [0].text = ws\_options\_language.horizontalSensitivy\_en;

options\_game [1].text = ws\_options\_language.vericalSensitivy\_en;

options\_game [2].text = ws\_options\_language.difficulty\_en;

options\_game [3].text = ws\_options\_language.language\_en;

options\_game [4].text = ws\_options\_language.forward\_en;

options\_game [5].text = ws\_options\_language.back\_en;

options\_game [6].text = ws\_options\_language.left\_en;

options\_game [7].text = ws\_options\_language.right\_en;

options\_game [8].text = ws\_options\_language.crouch\_en;

options\_game [9].text = ws\_options\_language.jump\_en;

options\_game [10].text = ws\_options\_language.tips\_en;

} else if (\_optionsControl.\_gameConfig.language == 1) { // RUS

// BUTTONS

buttons\_options[0].text = ws\_options\_language.video\_ptbr;

buttons\_options[1].text = ws\_options\_language.audio\_ptbr;

buttons\_options[2].text = ws\_options\_language.game\_ptbr;

buttons\_options[3].text = ws\_options\_language.apply\_ptbr;

buttons\_options[4].text = ws\_options\_language.return\_ptbr;

// VIDEO

options\_video[0].text = ws\_options\_language.displayMode\_ptbr;

options\_video[1].text = ws\_options\_language.targetDisplay\_ptbr;

options\_video[2].text = ws\_options\_language.resolution\_ptbr;

options\_video[3].text = ws\_options\_language.graphicsQuality\_ptbr;

options\_video[4].text = ws\_options\_language.antialiasing\_ptbr;

options\_video[5].text = ws\_options\_language.vsync\_ptbr;

// AUDIO

options\_audio [0].text = ws\_options\_language.masterVolume\_ptbr;

options\_audio [1].text = ws\_options\_language.musicVolume\_ptbr;

options\_audio [2].text = ws\_options\_language.effectsVolume\_ptbr;

options\_audio [3].text = ws\_options\_language.voiceVolume\_ptbr;

options\_audio [4].text = ws\_options\_language.micVolume\_ptbr;

options\_audio [5].text = ws\_options\_language.soundBackground\_ptbr;

// GAME

options\_game [0].text = ws\_options\_language.horizontalSensitivy\_ptbr;

options\_game [1].text = ws\_options\_language.vericalSensitivy\_ptbr;

options\_game [2].text = ws\_options\_language.difficulty\_ptbr;

options\_game [3].text = ws\_options\_language.language\_ptbr;

options\_game [4].text = ws\_options\_language.forward\_ptbr;

options\_game [5].text = ws\_options\_language.back\_ptbr;

options\_game [6].text = ws\_options\_language.left\_ptbr;

options\_game [7].text = ws\_options\_language.right\_ptbr;

options\_game [8].text = ws\_options\_language.crouch\_ptbr;

options\_game [9].text = ws\_options\_language.jump\_ptbr;

options\_game [10].text = ws\_options\_language.tips\_ptbr;

}

}// END

}

}

using UnityEngine;

public class WS\_MAIN\_LANGUAGE {

// ENGLISH

public string continue\_en = " CONTINUE";

public string play\_en = " PLAY";

public string options\_en = " OPTIONS";

public string credits\_en = " CREDITS";

public string exit\_en = " QUIT";

public string resume\_en = "RESUME";

// RUS

public string continue\_ptbr = " Продолжить";

public string play\_ptbr = " Новая игра";

public string options\_ptbr = " Настройки";

public string credits\_ptbr = " Титры";

public string exit\_ptbr = " Выйти";

public string resume\_ptbr = "Продолжить";

}

using UnityEngine;

public class WS\_OPTIONS\_LANGUAGE {

//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* ENGLISH \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\\

public string video\_en = "VIDEO";

public string audio\_en = "AUDIO";

public string game\_en = "GAME";

public string apply\_en = "APPLY";

public string return\_en = "RETURN";

// VIDEO

public string displayMode\_en = " DISPLAY MODE";

public string targetDisplay\_en = " TARGET DISPLAY";

public string resolution\_en = " RESOLUTION";

public string graphicsQuality\_en = " GRAPHICS QUALITY";

public string antialiasing\_en = " ANTIALIASING";

public string vsync\_en = " V-Sync";

// AUDIO

public string masterVolume\_en = " MASTER VOLUME";

public string musicVolume\_en = " MUSIC VOLUME";

public string effectsVolume\_en = " EFFECTS VOLUME";

public string voiceVolume\_en = " VOICE VOLUME";

public string micVolume\_en = " MIC VOLUME";

public string soundBackground\_en = " SOUND BACKGROUND";

// GAME

public string horizontalSensitivy\_en = " HORIZONTAL SENSITIVY";

public string vericalSensitivy\_en = " VERTICAL SENSITIVY";

public string difficulty\_en = " DIFFICULTY";

public string language\_en = " LANGUAGE";

public string forward\_en = " UP";

public string back\_en = " DOWN";

public string left\_en = " LEFT";

public string right\_en = " RIGHT";

public string crouch\_en = " CROUCH";

public string jump\_en = " JUMP";

public string tips\_en = " TIPS";

//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* RUS \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\\

public string video\_ptbr = "Видео";

public string audio\_ptbr = "Аудио";

public string game\_ptbr = "Игра";

public string apply\_ptbr = "Принять изменения";

public string return\_ptbr = "Назад";

// VIDEO

public string displayMode\_ptbr = " Дисплей";

public string targetDisplay\_ptbr = " Монитор";

public string resolution\_ptbr = " Разрешение";

public string graphicsQuality\_ptbr = " Качество графики";

public string antialiasing\_ptbr = " Сглаживание";

public string vsync\_ptbr = " V-Sync";

// AUDIO

public string masterVolume\_ptbr = " Общая громкость";

public string musicVolume\_ptbr = " Громкость музыки";

public string effectsVolume\_ptbr = " Громкость эффектов";

public string voiceVolume\_ptbr = " Громкость голоса";

public string micVolume\_ptbr = " Громкость микрофона";

public string soundBackground\_ptbr = " Громкость окружения";

// GAME

public string horizontalSensitivy\_ptbr = " Горизонтальная чувствительность";

public string vericalSensitivy\_ptbr = " Вертикальная чувствительность";

public string difficulty\_ptbr = " Сложность";

public string language\_ptbr = " Язык";

public string forward\_ptbr = " Вверх";

public string back\_ptbr = " Вниз";

public string left\_ptbr = " Налево";

public string right\_ptbr = " Направо";

public string crouch\_ptbr = " Присесть";

public string jump\_ptbr = " Прыжок";

public string tips\_ptbr = " Атака";

}

**Скрипт для меню:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

using UnityEngine.Events;

[System.Serializable]

public class Menu : MonoBehaviour {

[Header("Menu Settings")]

public bool active; // Responsible variable if the button is active or not

public int maxFontSize = 22; // Maximum font size

public int minFontSize = 18; // Minimum font size

public Color mouseEnter; // MenuItem color when the mouse enters

public Color mouseExit; // MenuItem color when the mouse exits

public Color mousePressed; // MenuItem color when the mouse pressed / click

public Color deactivatedColor; // MenuItem color when disabled

[Header("Line Settings")]

public bool enableLine; // Enable underline

public bool enableLineEffect; // Enable effect when mouse enters

public float widthLine=200f; // Width underline

public float heightLineMin=1f; // Minimum height underline

public float heightLineMax=2f; // Maximum height underline

[Header("Animation Settings")]

public bool initAnim; // Initial animation

public float timerInitAnim; // Time for animation starts

public float menuXStart = -233f; // Initial X-axis

public float menuXEnd = 115f; // End X-axis

public float speedAnim = 400f; // Speed animation

[Header("Events")]

[SerializeField]

private UnityEvent Enter = new UnityEvent ();

[SerializeField]

private UnityEvent Exit = new UnityEvent ();

[SerializeField]

private UnityEvent Click = new UnityEvent ();

// Variables that the user does not need to change

private MenuControl \_menuc; // Menu Control Component

private Image \_effectSelected; // Underline Component

private Text \_text; // Text Component

private Vector3 \_initPos; // Initial position

private RectTransform \_rect; // RectTransform component

// Use this for initialization

void Start () {

getComponents ();

basicSettings ();

}// END

// Update is called once per frame

void Update () {

if (initAnim == true) {

updateAnimation ();

}

}// END

//-----------------------------------------------------------------------------START METHODS MENUITEM--------------------------------------------------------------------\\

// Get the components

void getComponents(){

\_rect = this.GetComponent<RectTransform> (); // Get the RectTransform component of this object

\_menuc = FindObjectOfType<MenuControl> (); // Get the Control Menu (there should only be one)

\_text = this.GetComponent<Text> (); // Get the Text component of children

\_effectSelected = this.GetComponentInChildren<Image> (); // Get the Image component of children

}// END

// Basic and necessary settings

void basicSettings(){

\_initPos = \_rect.localPosition; // Get initial position

if (initAnim == true) { // If the initial animation is true

\_rect.localPosition = new Vector3(menuXStart, \_initPos.y, \_initPos.z); // Arrow the position of the object to the X axis of the variable "menuXStart"

}

//Set Default Color

\_text.color = mouseExit;

\_effectSelected.color = mouseExit;

// If the button is not active

if (active == false) {

\_text.color = deactivatedColor; // Set color to "deactivatedColor"

}

// If the underline is false it defines the effect of the underline as false too

if (enableLine == false) {

\_effectSelected.enabled = false;

}

}// END

// Update initial animation

void updateAnimation(){

// If the time to start the animation is over

if (timerInitAnim <= 0) {

\_rect.transform.localPosition = Vector2.MoveTowards (\_rect.transform.localPosition, new Vector2 (menuXEnd, \_initPos.y), speedAnim \* Time.deltaTime); // Starts Animation

}

if (timerInitAnim >= 0) {timerInitAnim -= Time.deltaTime;} // If the animation time is greater than zero (ie not started) it starts to go down 1 second

}// END

//-----------------------------------------------------------------------------END METHODS MENUITEM----------------------------------------------------------------------\\

//-----------------------------------------------------------------------------START METHODS ON/OFF----------------------------------------------------------------------\\

// Method by setting the default menuItem again (mouseExit)

public void menuDisable(){

if (active == true) { // If the button is active

\_text.color = mouseExit; // Sets the default color

\_effectSelected.color = mouseExit; // Sets the default color (underline)

if (enableLineEffect==true) { // If the underline effect is active

\_effectSelected.rectTransform.sizeDelta = new Vector2 (widthLine, heightLineMin); // Set a new size

}

\_text.fontSize = minFontSize; // Sets the default font size

}

}// END

// Method by setting the active menuItem (mouseEnter)

public void menuEnable(){

if (active == true) { // If the button is active

\_text.color = mouseEnter; // Sets new color (mouseEnter)

\_effectSelected.color = mouseEnter; // Sets new color for underline (mouseEnter)

if (enableLineEffect==true) { // If the underline effect is active

\_effectSelected.rectTransform.sizeDelta = new Vector2 (widthLine, heightLineMax); // Set a new size

}

\_text.fontSize = maxFontSize; // Sets font size to max font size

}

}// END

// Set underline is active or no

public void setMenuLine(bool value){

enableLine = value; // Set value

\_effectSelected.gameObject.SetActive (value); // Set value

}// END

// Activate an object and mask it

public void enableObject(GameObject obj){

obj.SetActive (true); // Active the object

if (\_menuc.inGame == false)

{

\_menuc.mask.SetActive(true); // Active the mask

\_menuc.setAlphaMask(0.5f); // Set alpha of mask to 0.5f

}

}// END

//-----------------------------------------------------------------------------END METHODS ON/OFF------------------------------------------------------------------------\\

public void CallTheEvent(int index){

if (index == 0) {

Enter.Invoke ();

} else if (index == 1) {

Exit.Invoke ();

} else if (index == 2) {

Click.Invoke ();

}

}// END

public void SetText(string newText){

this.GetComponent<Text> ().text = newText;

}

public void showMessageInConsole(string s){

Debug.Log (s);

}

}

**Скрипт для контроллера меню:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

using System.IO;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class SettingsButtonManager : MonoBehaviour

{

public GameObject Canvas;

public bool isActiveCanvas = false; //Открыто ли меню

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))

{

ShowHideMenu();

}

}

public void Show\_panel(GameObject obj)

{

obj.SetActive(true);

}

public void Hide\_panel(GameObject obj)

{

obj.SetActive(false);

}

public void ShowHideMenu()

{

isActiveCanvas = !isActiveCanvas;

if (isActiveCanvas == false)

{

Cursor.SetCursor(null, Vector2.zero, CursorMode.Auto);

Time.timeScale = 1;

Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;

}

else

{

Cursor.lockState = CursorLockMode.None;

Cursor.SetCursor(null, Vector2.zero, CursorMode.ForceSoftware);

Time.timeScale = 0;

}

//GetComponent<Canvas>().enabled = isOpened; //Включение или отключение Canvas. Ещё тут можно использовать метод SetActive()

Canvas.SetActive(isActiveCanvas);

}

public void QuitGame()

{

Application.Quit(); //Закрытие игры. В редакторе, кончено, она закрыта не будет, поэтому для проверки можно использовать Debug.Log();

}

public void GoToMain()

{

SceneManager.LoadScene("Main\_screen"); //Переход на сцену с названием Menu

}

public void GoBack()

{

ShowHideMenu();

}

}

**Скрипт для подключения:**

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

using UnityStandardAssets.CrossPlatformInput;

using UnityStandardAssets.Cameras;

public class WorkerInGame : Photon.MonoBehaviour

{

public FreeLookCam Camera;

public void Awake()

{

Camera = GameObject.FindObjectOfType<FreeLookCam> ();

// in case we started this demo with the wrong scene being active, simply load the menu scene

if (!PhotonNetwork.connected)

{

SceneManager.LoadScene(WorkerMenu.SceneNameMenu);

return;

}

Vector3 position = new Vector3( 1000, 50, 300 );

// we're in a room. spawn a character for the local player. it gets synced by using PhotonNetwork.Instantiate

GameObject newPlayerObject=PhotonNetwork.Instantiate("UMARPG", position, Quaternion.identity, 0);

Camera.SetTarget(newPlayerObject.transform);

}

public void OnGUI()

{

if (GUILayout.Button("Return to Lobby"))

{

PhotonNetwork.LeaveRoom(); // we will load the menu level when we successfully left the room

}

}

public void OnMasterClientSwitched(PhotonPlayer player)

{

Debug.Log("OnMasterClientSwitched: " + player);

string message;

InRoomChat chatComponent = GetComponent<InRoomChat>(); // if we find a InRoomChat component, we print out a short message

if (chatComponent != null)

{

// to check if this client is the new master...

if (player.isLocal)

{

message = "You are Master Client now.";

}

else

{

message = player.name + " is Master Client now.";

}

chatComponent.AddLine(message); // the Chat method is a RPC. as we don't want to send an RPC and neither create a PhotonMessageInfo, lets call AddLine()

}

}

public void OnLeftRoom()

{

Debug.Log("OnLeftRoom (local)");

// back to main menu

SceneManager.LoadScene(WorkerMenu.SceneNameMenu);

}

public void OnDisconnectedFromPhoton()

{

Debug.Log("OnDisconnectedFromPhoton");

// back to main menu

SceneManager.LoadScene(WorkerMenu.SceneNameMenu);

}

public void OnPhotonInstantiate(PhotonMessageInfo info)

{

Debug.Log("OnPhotonInstantiate " + info.sender); // you could use this info to store this or react

}

public void OnPhotonPlayerConnected(PhotonPlayer player)

{

Debug.Log("OnPhotonPlayerConnected: " + player);

}

public void OnPhotonPlayerDisconnected(PhotonPlayer player)

{

Debug.Log("OnPlayerDisconneced: " + player);

}

public void OnFailedToConnectToPhoton()

{

Debug.Log("OnFailedToConnectToPhoton");

// back to main menu

SceneManager.LoadScene(WorkerMenu.SceneNameMenu);

}

}

**Скрипт для конфигураций:**

using UnityEngine;

public class GameConfig

{

// VIDEO \\

public int displayMode = 0;

public int targetDisplay = 0;

public int resulationId = 0;

public int graphicsQuality = 0;

public int antialiasing = 0;

public int vsync = 0;

public bool toggleTest = false;

// AUDIO \\

public float masterVolume = 1f;

public float musicVolume = 0.5f;

public float effectsVolume = 0.5f;

public float voiceVolume = 0.5f;

public float micVolume = 0.5f;

public bool soundBackground = true;

// GAME \\

public float horizontalSensitivy = 1f;

public float verticalSensitivy = 1f;

public int difficuly = 0;

public int language = 0;

public bool tips = true;

// INPUT \\

public string forward = "W";

public string back = "S";

public string left = "A";

public string right = "D";

public string crouch = "LeftControl";

public string jump = "Space";

}

**Скрипт для загрузки уровня:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

using UnityEngine.Events;

using System.IO;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class LoadLevel : MonoBehaviour

{

public int Level;

private bool ready\_b = false;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

private void PressedButton ()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.E))

{

ready\_b = true;

}

}

private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)

{

if ((collision.tag == "Player"))

{

SceneManager.LoadScene(Level);

//Application.LoadLevel(Level);

}

}

}

# ПРИЛОЖЕНИЕ Г

## Пользовательское соглашение

МЫ НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМИТЬСЯ С ЭТИМИ УСЛОВИЯМИ. УСТАНОВИВ ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С ОБЯЗАТЕЛЬСТВАМИ, ПРЕДУСМОТРЕННЫМИ ЭТИМ ДОКУМЕНТОМ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ СО ВСЕМИ УСЛОВИЯМИ, ВЫ ДОЛЖНЫ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УСТАНОВКИ.

Чепоков Елизар Сергеевич благодарит вас за загрузку и установку данного программного обеспечения. Этот документ является Пользовательским соглашением ("Соглашение"), которое содержит условия, регулирующие доступ к нашему программному обеспечению и его использование.

Принимая условия настоящего Соглашения, вы подтверждаете, что являетесь дееспособным в соответствии с законодательством места вашего проживания, вам не запрещается получать игровые услуги в Интернете, и в законодательстве вашей страны нет других ограничений, в том числе возрастных ограничений для пользования такими услугами. Для лиц младше возраста совершеннолетия (правоспособность), Соглашение считается заключенным с их законными представителями (родителями, опекунами).

Основные термины и определения

"Веб-сайт" - совокупность, размещенных в сети Интернет веб-страниц, объединенных общей темой и / или дизайном, и единым адресным пространством домена survarium.com, предоставляющий Пользователю доступ к Сервису, в том числе для участия в Игре.

"Форум" - часть Веб-сайта, предназначенная для дополнительной связи пользователей и обсуждения событий, связанных с Игрой.

"Сервис" - совокупность таких компонентов, как Веб-сайт, Игра, функциональность, контент, программное обеспечение и услуги, предлагаемые через Веб-сайт.

"Игра" - многопользовательская ролевая игра от третьего лица (RPG) "Untitled game", которая представляет собой компьютерную программу, включающую клиентскую часть Игры, компоненты, функции, игровые ресурсы, включая все дополнения и обновления к игре, а также сервер часть программного обеспечения Игры. Участие пользователя в Игре осуществляется в интерактивном режиме (онлайн), путем установки Клиентской части Игры на персональном компьютере пользователя и путем подключения Пользователя через Интернет к игровым ресурсам Компании. Принцип функционирования Игры основывается на общеизвестной модели Free-To-Play (бесплатная игра), что означает предоставление Пользователю права использовать Игру путем участия в Игре без внесения абонентской платы и без каких-либо иных обязательных платежей, которые необходимы для принятия участия в Игре и/или продвижения в игровом процессе. Компания обладает необходимыми правами на Игру, на все ее элементы, взятые отдельно и в целом.

"Клиентская часть Игры" - это программное обеспечение, которое требуется для вашего участия в Игре и должно быть установлено на вашем персональном компьютере. Клиентская часть Игры устанавливается на ваш персональный компьютер самостоятельно. Клиентская часть Игры распространяется Компанией и / или уполномоченными ею лицами посредством сети Интернет.

"Материалы" - Веб-сайт, Игра, Программное обеспечение и любая часть Сервиса, компоненты, контент, включая, но не ограничиваясь, любые Аккаунты Пользователей, названия, компьютерные коды, файлы, игровое программное обеспечение, клиентское и серверное программное обеспечение, аудиодорожки, обновления, картинки, темы, объекты, персонажи, имена, слоганы, местоположение, концепция, иллюстрации, рисунки, графика, изображения, видео, анимация, звуки, музыка, композиции, звукозаписи, аудиовизуальные эффекты, информация, данные, документация, апплеты, протоколы чатов, информация о персонажах, игровой процесс, сценарии, записи.

"Политика конфиденциальности" - неотъемлемая часть Соглашения, регулирующего предоставление, обработку и использование персональных данных Пользователя.

"Бета-версия" - версия программного продукта до коммерческого выпуска программного продукта. Предоставляется на особых условиях для тестирования и выявления ошибок.

"Законодательство" - законодательство страны, являющейся страной регистрации (учреждения) Компании, а также законодательством страны гражданства (регистрации) или постоянного места нахождения Пользователя.

"Правила форума" - неотъемлемая часть Соглашения, регулирующего правила участия и поведения Пользователя на Форуме, ограничения на действия Пользователя и ответственность Пользователя за нарушение этих правил и ограничений.

"Пользователь" и слова "вы / ваш" относятся к физическому лицу, посетителю Веб-сайта и / или игроку игры. Пользователь является стороной Соглашения.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Соглашение регулирует отношения между Компанией и Пользователем, это официальный документ, который определяет правила использования Веб-сайта, Сервиса, прав и обязанностей Компании, прав и обязанностей Пользователей Веб-сайта.

1.2. В тот момент, когда вы завершили свою регистрацию на Веб-сайте или в момент начала использования Сервиса, вы подтверждаете, что являетесь участником настоящего Соглашения, и что вы принимаете все условия без каких-либо оговорок и исключений, и принимаете их как имеющие юридическую силу. Вся деятельность Веб-сайта и информация об этом регулируется настоящим Соглашением.

1.3. Соглашение может быть изменено без предварительного уведомления. Новое Соглашение вступает в силу с момента его опубликования в Интернете, если иное не предусмотрено в пересмотренном Соглашении. Вы соглашаетесь регулярно читать условия Соглашения, чтобы иметь представление обо всех нововведениях, изменениях и дополнениях. Продолжая использовать любую часть Сервиса после внесения изменений в Соглашение, вы подтверждаете признание обновленных условий. Если вы не согласны с измененными условиями, вы должны прекратить использование Сервиса и / или его элементов.

1.4. Настоящее Соглашение не отменяет никаких дополнительных условий, которые могут применяться при использовании определенной части Сервиса. Если положение настоящего Соглашения противоречит одному или нескольким положениям любого другого соглашения, условиям, преимущество имеют положения настоящего Соглашения.

2. Описание взаимоотношений

2.1. Мы предоставляем зарегистрированным Пользователям доступ к Игре на основе модели "free-to-play", а также к связанным с ней компонентам, функциям и услугам, доступ к которым осуществляется через Веб-сайт, это может быть как форум сообщества, так и другие интерактивные службы. Чтобы войти в Игру, вам может потребоваться загрузить и / или установить Клиентскую часть Игры, что влечет за собой необходимость использования определенного оборудования и программного обеспечения, а также доступа к Интернету.

2.2. Мы предоставляем вам бесплатный базовый доступ к Сервису, но некоторые дополнительные функции и компоненты Игры или Сервиса в целом, направленные на улучшение игрового процесса, могут оставаться недоступными до тех пор, пока вы не выполните определенные условия для предоставления доступа к функциям и компонентам.

2.3. Принимая настоящее Соглашение, вы подтверждаете и понимаете, что любые дополнительные функции и компоненты являются добавочными и связаны с доступом к Сервису. Вы не можете их использовать, и ваши права на использование таких функций будут ограничены, если по какой-либо причине вы не сможете получить доступ к Сервису. Вы соглашаетесь с тем, что Компания или связанные с ней стороны не могут нести ответственность за отсутствие доступа к функциям и компонентам и не обязаны возмещать ущерб или убытки, понесенные по этой причине, и вы понимаете, что несете единоличную ответственность за соблюдение всех требований, необходимых для использования Сервиса, а также дополнительных функций и компонентов.

2.4. Вы соглашаетесь с тем, что мы не несем ответственность за оборудование, программное обеспечение или ваш доступ к Интернету, скорость платежей, которые возникают при получении прав на использование премиальных функций и компонентов Сервиса. В некоторых случаях для использования определенной части В противном случае элементы таких Сервисов не будут доступны вам.

3. Создание и использование Аккаунта

3.1. Чтобы вы могли использовать некоторые ресурсы Веб-сайта, вы должны пройти процесс регистрации, в результате которого будет создан ваш Аккаунт.

3.2. Чтобы создать свой Аккаунт, вам должно быть не менее 13 лет. Если вы достигли 13-летнего возраста, но не достигли совершеннолетия для подписания контрактов в юрисдикции, в которой вы проживаете и / или возраста 18 лет, важно, чтобы вы прочитали Соглашение в присутствии своих родителей или законных опекунов / попечителей.

3.3. При создании Аккаунта вы соглашаетесь предоставлять достоверную, точную, актуальную и полную информацию, которая должна быть введена в соответствующие поля, и поддерживать ее актуальность, достоверность, точность и полноту.

3.4. После того, как вы создали Аккаунт, вы несете ответственность за него. Если характеристики Аккаунта нарушают ту или иную часть условий настоящего Соглашения, мы можем немедленно отключить его без предварительного уведомления или вашего согласия. В исключительных случаях, когда официальное Соглашение не нарушается, но, на наш взгляд, имя Аккаунта необходимо изменить, мы можем сделать это без вашего явного согласия.

3.5. Вы соглашаетесь и понимаете, что вы несете ответственность за сохранение конфиденциальности паролей, связанных с Аккаунтом, который вы используете для доступа к Сервису. Вы будете нести исключительную ответственность перед Компанией за все действия, которые происходят в вашем Аккаунте. Если вам стало известно о любом несанкционированном использовании вашего Аккаунта, вы соглашаетесь немедленно уведомить нашу службу поддержки Пользователей.

3.6. Мы можем прекратить действие вашего Аккаунта по нашему собственному усмотрению, если вы его не использовали в течение двенадцати месяцев после даты его создания или в течение непрерывного периода в двенадцать месяцев. По окончании действия вашего Аккаунта мы уведомим вас по электронной почте. В течение одного месяца после получения уведомления вы можете сообщить нам о своем намерении сохранить свой Аккаунт, и по нашему собственному усмотрению мы не можем его удалить.

4. Право собственности. Право интеллектуальной собственности

4.1. Компания владеет правами на интеллектуальную собственность на Веб - сайт, Форум, Игру и другие компоненты Сервиса (включая, но не ограничиваясь, любые Аккаунты пользователей, названия, компьютерные коды, файлы, игры, программное обеспечение, клиентское и серверное программное обеспечение, инструменты, звуковые дорожки, обновления, темы, объекты, персонажи, их имена, слоганы, местоположение, концепция, иллюстрации, рисунки, графика, изображения, видео, анимация, звуки, музыка, композиции, звуковые записи, аудиовизуальные эффекты, информацию, данные, документацию, апплеты, протоколы чатов, информацию о персонажах, игровом процессе и сценарии, записи, вопросы, связанные с игрой, действия в игре), которые защищены действующим законодательством, включая законы об авторском праве.

4.2. Вы можете использовать элементы Веб - сайта только для личного, некоммерческого использования, при условии сохранения всех знаков охраны авторских прав, смежных прав, торговых марок (товарных знаков, знаков для товаров и услуг), в том числе при условии получения согласия от нашей службы поддержки Пользователей.

4.3. Вы гарантируете, что все права на интеллектуальную собственность на материалы, размещенные вами на Веб - сайте, принадлежат вам на законных основаниях. Вы несете полную ответственность за размещение материалов, распространение которых запрещено законом.

4.4. Вы гарантируете, что в случае претензий к Компании и / или судебных процессов, связанных с нарушением гарантий, предусмотренных в настоящем Соглашении, вы берете на себя обязательства по их урегулированию от вашего имени и несете ответственность за эти претензии и / или судебные процессы самостоятельно и за свой счет. Если судебное разбирательство приведет к удовлетворению претензий и / или судебных процессов третьих сторон против нас, вы соглашаетесь возместить все убытки, понесенные нами, и другие расходы, вызванные таким нарушением.

4.5. Если вы планируете переделывать, модифицировать или создавать производные работы любого рода на основе наших Материалов, которые являются нашей собственностью, вы соглашаетесь с тем, что у вас нет прав на результаты таких изменений и что все права на них принадлежат исключительно Компании.

4.6. Вы передаете нам на безвозмездной основе с момента создания без каких-либо ограничений и компенсаций все права, которые вы можете иметь на результаты таких изменений и переработок. Эта передача включает, но не ограничивается, авторские права на территории стран всего мира на результаты таких изменений и право быть истцом в случаях нарушений, совершенных в прошлом или, которые будут совершены в будущем.

4.7. Принимая настоящее Соглашение, вы предоставляете Компании эксклюзивные, бессрочные, действующие по всему миру, абсолютные права создавать, использовать, продавать, предлагать для продажи, импорта или использования иным образом, публикации, цитирования, адаптации, перевода, хранения, воспроизведения, создавать производные работы, интегрировать, лицензировать, печатать, сублицензировать, распространять, транслировать, передавать в прямой эфир или любой другой способ публичной демонстрации результатов таких изменений или любой их части любым способом в любой форме без уведомления, вознаграждения или компенсации для вас. Вы отказываетесь и соглашаетесь не требовать никаких прав, которые могут возникнуть у вас относительно результатов таких изменений, если это возможно в соответствии с применимым законом.

5. Другие сайты и сторонний контент

5.1. Веб-сайт может содержать ссылки на другие сайты, статьи, фотографии, иллюстрации, графику, информацию и другой контент, принадлежащий третьим лицам.

5.2. Мы не несем ответственности за информацию, размещенную на сторонних сайтах, к которым у вас есть доступ через Веб-сайт.

5.3. Ссылка на любой веб-сайт, продукт, услугу или любую информацию коммерческого или некоммерческого характера, размещенную на Веб-сайте, не означает, что мы одобряем или рекомендуем эти продукты и услуги с нашей стороны.

5.4. Если вы обращаетесь к сторонним сайтам, вы делаете это на свой страх и риск, и это Соглашение не действует для сторонних сайтов.

6. Права и обязанности Компании

6.1. Компания имеет право:

6.1.1. изменять дизайн Веб-сайта и / или его содержимого в любое время с уведомлением пользователей или без него;

6.1.2. удалять без каких-либо оснований и без уведомления любой контент, Материалы, комментарии, любую информацию, которая по нашему усмотрению нарушает и / или может нарушать действующее законодательство, это Соглашение, Политику конфиденциальности, Правила Форума, права других Пользователей или третьих лиц, или наносит им вред, или угрожает их безопасности;

6.1.3. удалить ваш Аккаунт в случаях, предусмотренных разделом 9 настоящего Соглашения;

6.1.4. отправлять сообщения (в том числе посредством электронной почты, смс и т. д.), которые содержат рекламную информацию о Сервисе, Игре или материалах, тематически связанных с ними;

6.1.5. полностью или частично уменьшить функциональность Веб - сайта, Материалов по техническим, превентивным или иным причинам по нашему собственному усмотрению.

6.1.6. использовать ваши данные в соответствии с Политикой конфиденциальности, размещенной на Веб - сайте.

6.2. Компания обязана:

6.2.1. соблюдать настоящее Соглашение, Политику конфиденциальности, Правила Форума.

7. Права и обязанности Пользователя

7.1. Пользователь имеет право:

7.1.1. настроить Аккаунт, изменить имя пользователя и пароль для доступа к нему;

7.1.2. публиковать, добавлять и редактировать свой Аккаунт и информацию в профиле Пользователя о себе;

7.1.3. публиковать сообщения на Форуме;

7.1.4. осуществлять иные, не запрещенные законом или настоящим Соглашением, действия, касающиеся вашего использования Веб - сайта или Сервиса.

7.2. Пользователь обязан:

7.2.1. указать достоверную информацию на момент регистрации;

7.2.2. принять необходимые меры для обеспечения конфиденциальности учетных данных (логина и пароля), используемых для доступа к Аккаунту;

7.2.3. не использовать Веб-сайт в коммерческих целях без предварительного разрешения Компании;

7.2.4. соблюдать настоящее Соглашение, Политику конфиденциальности, Правила Форума;

7.2.5. не использовать какое-либо программное обеспечение, ошибки, дефекты в целях получения несанкционированного доступа к Сервису или получения неконкурентных преимуществ, в том числе над другими пользователями;

7.2.6. не предпринимать следующие действия:

(а) продавать, перепродавать, передавать, отдавать в кредит, использовать в любой другой форме Сервис, Веб-сайт или Материалы, принадлежащие Компании, с коммерческой целью;

б) распространять, публично исполнять или публично показывать любые Материалы, принадлежащие Компании, за исключением обычного использования Игры;

в) изменять, адаптировать, модифицировать, улучшать Игру, содержимое Игры или другие Материалы, принадлежащие Компании, или их части;

г) использовать программное обеспечение для сбора или удаления информации;

д) загружать (кроме кеша отображения страницы) любую часть Материалов, принадлежащих Компании, или любую содержащуюся в них информацию, за исключением случаев, явно предусмотренных предполагаемой функцией Веб-сайта;

е) использовать Сервис или Материалы способами, которые отличаются от традиционно принятых;

ё) вводить в заблуждение других Пользователей относительно вашей личности;

ж) копировать, переводить, публиковать, декомпилировать, выполнять технический анализ, дизассемблировать или конвертировать Веб-сайт (исходный код Веб-сайта) или осуществлять попытку получить доступ к исходному коду Веб-сайта для создания производных работ на основе исходного кода Веб-сайта или иным образом;

з) загружать, хранить, публиковать, распространять, предоставлять доступ или иным образом использовать любую информацию, инструменты и / или материалы, которые:

1. содержат угрозы, дискредитируют, оскорбляют, порочат личную или деловую репутацию, или нарушают конфиденциальность других Пользователи или третьих лиц;

2. являются вульгарными или непристойными, содержат нецензурную лексику или порнографические изображения и тексты или сцены сексуального характера с участием несовершеннолетних;

3. содержат сцены насилия или бесчеловечного обращения с животными;

4. пропагандируют и / или разжигают расовую, религиозную, этническую ненависть или вражду, или защищают идеологию фашизма, коммунизма или расового превосходства, содержат отрицательные заявления о любой стране / народе / религии / политике, унижают национальное достоинство, в том числе по признаку национального происхождения или политических убеждений;

5. содержат насильственные материалы;

6. содействуют преступной деятельности или содержат советы, инструкции или указания о совершении преступных действий;

7. содержат ограниченную информацию;

8. содержат рекламу;

9. содержат мошенническую информацию;

10. содержат личные данные, изображения третьих лиц без их предварительного согласия, за исключением случаев, предусмотренных законодательством;

11. содержат вирусы или другие компьютерные коды, файлы или программы, предназначенные для прерывания, уничтожения или ограничения функциональности любого компьютерного или телекоммуникационного оборудования или программ для несанкционированного доступа, а также серийные номера для коммерческих программных продуктов и программ, которые генерируют их, пароли и другие способы получения несанкционированного доступа к платным ресурсам в Интернете, а также размещение ссылок на такую информацию;

12. нарушают нормальную работу Веб - сайта и / или Сервиса;

13. нарушают права интеллектуальной собственности Компании и / или третьих лиц.

8. Бета тестирование

8.1. После подачи заявки на участие в бета-тестировании вам может быть предоставлена такая возможность. Ваше участие в качестве бета-тестера должно соответствовать нижеприведенным условиям.

8.2. Принимая участие в бета-тестировании, вам известно о том, что компоненты Игры и / или Веб-сайта могут содержать определенные ошибки, могут не работать должным образом или не выполнять все необходимые функции и / или могут противоречить функционированию другого программного обеспечения и может вызывать ошибки, потерю данных или другие трудности.

8.3. Вы проведете тестирование лично и не будете предоставлять доступ к бета-версии Игры любому другому лицу.

8.4. Мы приглашаем вас играть в Игру как бета-тестер, только для оценки характеристик Игры и обнаружения ошибок. Никакие положения, содержащиеся в настоящем Соглашении или не представленные на Веб - сайте или через Сервис, не могут быть истолкованы как те, которые предоставляют вам какое-либо право или привилегию любого рода в отношении последующих версий Игры или контента, которые вы найдете.

8.5. Бета-версия Игры предоставляется для тестирования "как есть". Мы не даем вам абсолютно никаких гарантий относительно Игры. Вам известно, что вы играете в бета-версию Игры на свой страх и риск.

8.6. Вы подтверждаете, что бета-версия Игры может включать известные или неизвестные ошибки и что мы не берем на себя никаких обязательств относительно бета-версии Игры. Играя в бета-версию Игры, вы имеете право зарабатывать в Игре валюту (золото, серебро, очки опыта, экипировку или другие игровые достижения).

8.7. Вы должны знать, что такие данные могут быть в любой момент сброшены во время процесса тестирования, когда Игра полностью пройдет определенный этап тестирования. В этом случае все файлы журналов и данные Пользователя могут быть удалены, и Пользователь вернется к исходному состоянию.

9. Основания для удаления Аккаунта

9.1. Мы имеем право заблокировать или удалить ваш Аккаунт в следующих случаях и по нашему собственному усмотрению без предварительного уведомления или согласия пользователя.

Основные причины для удаления или блокировки вашего Аккаунта:

- вы предоставили неверную информацию о себе или у нас есть основания полагать, что предоставленная вами информация является неполной или некорректной;

- вы нарушили какое-либо положение Соглашения, Политики конфиденциальности, Правил форума или Правил магазина премиум-класса;

- вы не использовали свой Аккаунт в течение 12 месяцев подряд.

9.2. Вы можете закрыть свой Аккаунт, отправив нам уведомление. Такие действия будут рассматриваться как прекращение действия настоящего Соглашения, и Пользователь соглашается больше не использовать Веб-сайт и / или связанные услуги.

9.3. Если действие вашего Аккаунта прекращено, вы не получаете никакой компенсации. Мы не конвертируем валюту в Игре наличными, и мы не предоставляем никакой другой компенсации. Ваш доступ к вашему Аккаунту будет прекращен.

10. Ответственность

10.1. Мы не несем ответственность за возможные сбои и перерывы в работе Веб - сайта и / или Сервиса и потерю информации в результате. Мы не несем ответственность за какой-либо ущерб вашему компьютеру, мобильным устройствам, любому другому оборудованию или программному обеспечению Пользователей.

10.2. Мы не несем ответственность за любые скомпрометированные пароли третьих лиц и любые действия, совершенные с использованием вашего Аккаунта.

10.3. Вы несете ответственность за любые незаконные действия, которые происходят в вашем Аккаунте, а также в связи с размещением Материалов с использованием вашего Аккаунта на Веб-сайте.

10.4. Вы несете личную ответственность за любую материальную или другую информацию, которую вы загружаете на Веб-сайт или иным образом публикуете через Сервис.

10.5. Вы готовы возместить Компании или любой третьей стороне любой ущерб, причиненный в результате ваших действий, включая, помимо прочего, нарушение настоящего Соглашения, прав интеллектуальной собственности или других прав.

11. Ограничение ответственности

Ни при каких обстоятельствах мы не несем ответственность за какие-либо прямые, косвенные или случайные убытки, включая, но не ограничиваясь, упущенную выгоду, простои, потерю данных в связи с использованием или невозможностью использования Сервиса или любого другого контента, а также любые функции, компоненты, услуги или материалы третьих сторон, которые представлены Сервисом или через него, включая, но не ограничиваясь, любые убытки, возникшие в результате или вызванные использованием информации, полученной от нас или наших связанных сторон или партнеров или в результате ошибок, задержек, вирусов, дефектов или задержек при передаче или сбое, независимо от того, связаны ли они со сбоем, кражей или несанкционированным доступом к Сервису.

12. Отказ от гарантий

12.1. Вы понимаете и соглашаетесь с тем, что Сервис и его элементы предоставляются на основе "как есть" без каких-либо гарантий.

12.2. Компания, дочерняя компания Компании, наши сотрудники, акционеры, связанные стороны, сотрудники или агенты отказываются от всех других гарантий, в том числе, но не ограничиваясь:

- гарантиями КОММЕРЧЕСКОЙ ЦЕННОСТИ, пригодности;

- гарантиями соответствия вашим ожиданиям;

- гарантиями отсутствия ошибок, вирусов или других вредоносных компонентов или дефектов;

- гарантиями бесперебойности и регулярности работы.

13. Заключительные положения

13.1. Настоящее Соглашение вступает в силу со дня его принятия и действует в течение неопределенного времени.

13.2. В случае нарушения условий настоящего Соглашения Компания имеет право отказаться от исполнения настоящего Соглашения в одностороннем порядке.

13.3. Вопросы, не урегулированные в настоящем документе, определяются в соответствии с законодательством России. Споры, связанные с заключением, исполнением и прекращением действия настоящего Соглашения, подлежат рассмотрению соответствующим судом России в соответствии с материальным и процессуальным правом России.

13.4. Если окончательное решение суда компетентной юрисдикции заявляет, что какое-либо из положений настоящего Соглашения является недействительным, остальная часть Соглашения остается в силе.

13.5. Права и обязанности Сторон, вытекающие из формулировок предыдущих версий Соглашения, которые в настоящее время недействительны, рассматриваются в соответствии с положениями активной (фактической) редакцией Соглашения, если из характера отношений не вытекает иное между Сторонами.

БЛАГОДАРИМ ВАС, ЧТО НАШЛИ ВРЕМЯ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ДАННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ, ПОЖАЛУЙСТА, НЕМЕДЛЕННО ПОКИНЬТЕ ВЕБ-САЙТ. ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ВОПРОСЫ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ - ПОЖАЛУЙСТА, ОБРАЩАЙТЕСЬ К СЛУЖБЕ ПОДДЕРЖКИ: bloodiesco@yandex.ru.

# ПРИЛОЖЕНИЕ Д

## Техническое задание

1. **Введение**
   1. **Наименование программы**

«Реализация многопользовательской компьютерной игры в жанре РПГ».

* 1. **Краткая характеристика области применения**

Программный продукт представляет собой компьютерную многопользовательскую ролевую игру. Данная система создается как развлекательное программное обеспечение для юридических или частных лиц.

1. **Основания для разработки**

Программа создается в рамках написания курсовой работы по теме «Реализация многопользовательской компьютерной игры в жанре РПГ» (факультет экономики, менеджмента и бизнес-информатики), в соответствии с учебным планом подготовки бакалавров по направлению подготовки 09.03.04 «Программная инженерия». Приказ № 8.2.2.1-38-25/04 от 07.10.2019.

1. **Назначение разработки**

Данный проект является компьютерной игрой, вследствие чего предусматривается одна категория пользователей - игроки. В процессе работы приложения пользователь является непосредственным участником игрового процесса и оказывает непосредственное влияние на него.

Эксплуатационное назначение: программный продукт должен эксплуатироваться в развлекательных целях.

1. **Требования к программе**
   1. **Требования к функциональным характеристикам** 
      1. **Состав выполняемых функций:**

Графический функционал:

1. Выбор разрешения экрана;
2. Выбор качества графики;
3. Выбор полноэкранного или оконного режима;

Звуковой функционал:

1. Регулировка общей громкости;
2. Регулировка громкости музыки;
3. Регулировка громкости внутриигровых звуков;

Внутриигровой функционал:

1. Система поиска пути;
2. Система взаимодействия игровых объектов;
3. Боевая система;

Интерфейс пользователя:

1. Переходные сцены (вступительная, финальная, экран загрузки);
2. Главное меню;
3. Графический интерфейс пользователя.
   * 1. **Организация входных и выходных данных:**

Входными данными в компьютерной игре являются игровые настройки пользователя (разрешение экрана, громкость звуков, качество графики и т.д.), а также непосредственное управление во время игрового процесса с помощью компьютерной мыши и клавиатуры. Проект относится к играм в реальном времени, где в отличие от пошаговых - действия игрока незамедлительно оказывают влияние на игровой процесс.

Выходными данными являются графическая интерпретация игрового процесса на мониторе игрока и звук, сопровождающий его. Действия игрока влияют на игровой процесс и текущее состояние игровой сцены. Игрок контролирует игрового персонажа с помощью интерфейса пользователя.

* 1. **Требования к обеспечению надежного функционирования программы**

В программе должна присутствовать проверка входной информации на соответствие типов, принадлежность диапазону допустимых значений и соответствие структурной корректности. В случае возникновения ошибок предусмотреть возможность вывода информативных диагностических сообщений. В программе реализована система логов, а также возможность анализа дампа приложения в случае некорректного завершения.

1. **Условия эксплуатации**

Для управления системой необходима установка устройств и подключение их к контроллеру мастером. Для эксплуатации после установки достаточно мобильного телефона с доступом к сети «Интернет» или любого другого устройства с доступом к сети «Интернет».

* 1. **Требования к составу и параметрам технических средств**

Минимальные системные требования:

* ОС (операционная система): Windows XP/Vista/7/8;
* Процессор: Intel Core 2 Duo @ 3.0 Ghz / AMD Athlon 64 X2 6000+;
* Оперативная память: 1 Gb;
* Жесткий диск: 10 Gb свободно;
* Видео память: 512 Mb;
* Видео карта: nVidia GeForce 9800 / AMD Radeon HD 4870;
* Звуковая карта: Совместимая с DirectX;
* DirectX 9.0c;
* Клавиатура, Мышь.

Рекомендуемые системные требования:

* ОС (операционная система): Windows Vista/7/8;
* Процессор: Intel Core i5 @ 3.2 GHz / AMD Phenom II X4 @ 3.6 GHz;
* Оперативная память: 2 Gb;
* Жесткий диск: 10 Gb свободно;
* Видео память: 1 Gb;
* Видео карта: nVidia GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5850;
* Звуковая карта: Совместимая с DirectX;
* DirectX 11;
* Клавиатура, Мышь.
  1. **Требования к информационной и программной совместимости**
     1. **Требования к информационным структурам и методам решения**

Программа должна функционировать под управлением ОС семейства Windows следующих версий: Windows XP, Vista, 7, 8.

* + 1. **Требования к исходным кодам и языкам программирования**

В приложении используются библиотеки платформы.NET Framework.

* + 1. **Требования к программным средствам, используемым программой**

Требуется установленный DirectX 9.0c или более поздней версии.

* 1. **Требования к маркировке и упаковке**

Требования к маркировке и упаковке не предъявляются.

* 1. **Требования к транспортированию и хранению**

Специальные требования к транспортировке и хранению не предъявляются.

1. **Требования к программной документации**

Требования устанавливаются на основе правил написания и оформления курсовых работ студентов образовательной программы бакалавриата «Программная инженерия» по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия, Пермь 2019.

1. **Технико-экономические показатели**

В рамках данной работы расчёт экономической эффективности не предусмотрен.

1. **Стадии и этапы разработки**

Предусматривается:

Анализ

Проектирование

Разработка

Тестирование

1. **Порядок контроля и приемки**
   1. **Виды испытаний**

Производится проверка корректного выполнения программой заложенных в нее функций.

* 1. **Общие требования к приемке работы**

Общие требования к проверке работ указаны в правилах написания и оформления курсовых работ студентов образовательной программы бакалавриата «Программная инженерия» по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия, Пермь 2019.

# ПРИЛОЖЕНИЕ Е

## Руководство разработчика

1. **Общие сведения**
2. Документация: программная.
3. Предмет: многопользовательская компьютерная игры в жанре РПГ.
4. Аудитория: С# программисты, программисты Unity.
5. Задачи: обеспечить программисту возможность решать задачи, которые могут быть перед ним поставлены в отношении программы.
6. Стандарты: ГОСТ 19.504-79
7. **Цели и задачи**

Программный продукт по своему основному назначению является многопользовательской компьютерной ролевой игрой, разрабатываемый для развлечения.

1. **Назначение и условия применения программы**
   1. **Назначение программы**

Программный продукт создан для развлечения.

* 1. **Функции, выполняемые программой**

Программа работает с удаленным брокером по принципу издатель-подписчик MQTT протокола. Программный продукт позволяет изменять, добавлять или удалять данные устройств, подключенных к нему.

* 1. **Условия, необходимые для выполнения программы**

Минимальные системные требования:

* ОС (операционная система): Windows XP/Vista/7/8;
* Процессор: Intel Core 2 Duo @ 3.0 Ghz / AMD Athlon 64 X2 6000+;
* Оперативная память: 1 Gb;
* Жесткий диск: 10 Gb свободно;
* Видео память: 512 Mb;
* Видео карта: nVidia GeForce 9800 / AMD Radeon HD 4870;
* Звуковая карта: Совместимая с DirectX;
* DirectX 9.0c;
* Клавиатура, Мышь.

Рекомендуемые системные требования:

* ОС (операционная система): Windows Vista/7/8;
* Процессор: Intel Core i5 @ 3.2 GHz / AMD Phenom II X4 @ 3.6 GHz;
* Оперативная память: 2 Gb;
* Жесткий диск: 10 Gb свободно;
* Видео память: 1 Gb;
* Видео карта: nVidia GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5850;
* Звуковая карта: Совместимая с DirectX;
* DirectX 11;
* Клавиатура, Мышь.

1. **Характеристика программы**
   1. **Описание основных характеристик программы**

Скорость работы игры зависит от характеристик персонального компьютера.

* 1. **Особенности программы**

Программа должна функционировать под управлением ОС семейства Windows следующих версий: Windows XP, Vista, 7, 8.

1. **Обращение к программе**

Запуск программы осуществляется после установки и включения программы пользователем.

1. **Входные и выходные данные**

Входные данные производятся с помощью клавиатуры и мыши.

1. **Сообщения**

При возникновении ошибок система оповещает о причине ошибки.