План работ.

В каком формате будет выполняться работа: в 2D или 3D.

Когда игровой алгоритм будет готов приступить к созданию визуальных эффектов.

Общие пункты:

1. Создание объекта спичка

1.1. Первичная реализация в простых формах без визуальных эффектов.

1.2. Реализовать класс Fire для управления огнем. Реализация огня будет разбита на 3 составляющие: зажигание спички, горение и потухание.

2. Создание класса Match на объекте для управления объектом классом Fire.

2. Создание алгоритма для прорисовки фигур из спичек.

2.1. Создание класса Figure для создания фигур из спичек.

2.2. Игровая логика будет выполняться на одной сцене, а при загрузке сцены ей будут передаваться параметры какая фигура должна сгенерироваться.

3. Запуск огня при нажатии на кнопку.

4. Создание фона.

5. Создание меню.

Динамическое изменение материалов.(mesh)