**Texническая документация**

* Каждый работает над своей задачей.
* Когда вы делаете задачу, вы создаете новую сцену, и в ней это делайте, не трогай основную сцену.
* Не забывайте делать объекты, как **Prefabs**.
* Командная консультация.
* Использовать версию Unity 2019.4.13f1
* Обязательно писать понятные коммиты, и понятное описание.
* Под каждую задачу создается ветка, в этой ветке человек работает на своей задачей, и потом если все в порядке делает pull request.
* Использовать **Github Pages**.
* И **Discord ☺**.

**Иерархия Unity**

**Scene** – в этой папке находится основные сцены.

**Test Scene** – в этой папке делаются сцены, которые, ещё не готовы до Scene.

*Примечания: не тестировать свои наработки, в основной сцене, где я делаю уровень, и проверяю геймплей.*

*P.S. Спасибо за понимания, Денис Юрков.*

**Anim** – добавлять файлы анимации.

В **Anim** есть папки **Animator** и **Animation.**

В **Animator** – файлы связанные с аниматором.

В **Animation** – файлы связанные с анимацией.

**Prefabs** – в эту папку скидывать prefabs.

**Music** **and sounds** – в эту папку все что связано с музыкой.

**Art and assets** – все arts и asssets, в эту папку.

**Scripts** – сюда весь код.

**Game Documentation**

Тип игры: 3D, Low poly.

Движок: Unity.

Язык: C#.

Графика: в этой группе, делают игру 3 программиста, поэтому графики из assets store.

Музыка: Инструментальная.

Название игры: last of cheap

История игры: ?

Сеттинг игры: постапокалипсис

Авторы проекта:

**Denis Yurkov – работаю над звуком, музыкой, level design, геймплей, код, UI, история, анимация**

**Aliaksei Yunevich - код, история.**

**Mykhailo Baranets – код, история, анимация**

/\* Пожалуйста не пишите говнокод.\*/