**Лабораторная работа № 1**

***Протокол встречи с заказчиком***

Игра **«Hunter»**

1. Жанр игры: “Платформер”
2. Идея игры:
   1. После загрузки уровня появляется игрок.
   2. Он должен собрать все ценные предметы на карте.
   3. После этого игрок должен прийти на финиш.
   4. Если игрок приходит на финиш, до того, как соберет все ценные предметы, должно вывестись уведомление: “соберите все предметы”
   5. Если игрок умирает, перезапускается текущий уровень.
   6. После победы в последнем уровне открывается меню, в котором есть пункты меню: продолжить, начать уровень сначала, начать игру сначала, секретный уровень.
3. Ценными предметами являются: яблоко, золотое яблоко, алмаз, изумруд, золото и другие предметы.
4. Ценные предметы должны плавно анимироваться, чтобы привлекать внимание.
5. Игра должна иметь больше 10 уровней.
6. Уровни игры должны иметь возрастающую сложность (первый - легкий, второй сложнее, третий еще сложнее).
7. Карты уровней игры должны быть нарисованы в программе “Tile Map Editor”. Вид карты: ортогональная, бесконечная.
8. В игре должно быть несколько способов управление:
   1. A/D/W (налево, направо, прыжок)
   2. Клавише со стрелками
   3. Касание по кнопкам - налево, направо, касание по экрану - прыжок (для сенсорных экранов)
   4. Во время прыжка игрок должен иметь возможность менять направление.
9. В игре должно быть меню, с пунктами: продолжить, начать уровень сначала, начать игру сначала, инструкция.
10. При нажатии “начать игру сначала”, если это не первый уровнь, должно появиться подтверждение.
11. Играет всегда один пользователь, на одном устройстве.
12. Игра не имеет серверной части (работает только у пользователя).
13. Среднее количество кадров в секунду (fps) должно быть больше 55.
14. Игра должна быть размещена по адресу [*http://hunter.tk*](http://hunter.tk)
15. Игра должна выполняться в браузере
16. Игра должна работать во всех современных браузерах (ИЕ9+)
17. Обязательно должны поддерживаться браузеры: Chrome, Яндекс, Firefox, Safari).
18. Минимальное разрешение экрана: 240х320
19. Игра должна быть полностью адаптивной. Она должна работать как на desktop устройствах, так и на mobile (на компьютерах, ноутбуках, планшетах, телефонах).
20. Текущий уровень должен сохраняться в браузере, и при повторном посещении страницы должен открываться последний уровень, на котором находится пользователь.
21. Минимальный объем оперативной памяти: 400 мб.

**Вывод:** в этой лабораторной работе мы научились составлять и оформлять протокол встречи с заказчиком.