**Лабораторная работа № 2**

***Одностраничное описание системы***

**Игра «Hunter»**

1) Цель: Создание 2d игры платформера.

2) Жанр игры: “Платформер”

3) Идея игры:

3.1) После загрузки уровня появляется игрок.

3.2) Он должен собрать все ценные предметы на карте.

3.3) После этого игрок должен прийти на финиш.

3.4) Если игрок приходит на финиш, до того, как соберет все ценные предметы, должно вывестись уведомление: “соберите все предметы”

3.5) Если игрок умирает, перезапускается текущий уровень.

3.6) После победы в последнем уровне открывается меню, в котором есть пункты меню: продолжить, начать уровень сначала, начать игру сначала, секретный уровень.

Система должна следующим требованиям:

1. Игра должна иметь больше 10 уровней.
2. Уровни игры должны иметь возрастающую сложность.
3. Все ценные предметы должны анимироваться
4. Карты уровней игры должны быть нарисованы в программе “Tile Map Editor” (вид карты: ортогональная, бесконечная).
5. В игре должно быть меню, с пунктами: продолжить, начать уровень сначала, начать игру сначала, инструкция.
6. При нажатии “начать игру сначала”, если это не первый уровнь, должно появиться подтверждение.
7. Игра не должна иметь серверной части
8. Среднее количество кадров в секунду (fps) должно быть больше 55.
9. Игра должна быть размещена по адресу [*http://hunter.tk*](http://hunter.tk)
10. Игра должна выполняться в браузере
11. Игра должна работать во всех современных браузерах (ИЕ9+)
12. Поддерживаемые браузеры: Chrome, Яндекс, Firefox.
13. Минимальное разрешение экрана: 240х320.
14. Игра должна быть полностью адаптивной. Она должна работать как на desktop устройствах, так и на mobile (на компьютерах, ноутбуках, планшетах, телефонах).
15. Текущий уровень должен сохраняться в браузере, и при повторном посещении страницы должен открываться последний уровень, на котором находится пользователь.
16. Минимальный объем оперативной памяти: 400 мб.

**Вывод:** В этой лабораторной работе мы научились составлять и оформлять одностраничное описание системы.