

### Задание 10.2. Proof of Concept

Проверка концепции (Proof of concept, PoC) - это демонстрация практической осуществимости какого-либо метода, идеи или технологии. Формат PoC ближе к исследованию, чем к разработке работающего продукта, а цель PoC - в сжатые сроки убедиться в том, что концепция работает, могут быть реализованы основные функции и опущены второстепенные аспекты, не важные для конечной версии продукта.

В случае с проектом игры (задание 10) важно убедиться в том, что игра реализуема в указанные сроки, что в ней достаточно чёткие и понятные правила, которые не придётся додумывать в процессе написания кода. Также важно заранее определиться с набором технологий и подходов, которые будут использованы при создании игры.

#### Требования к выполнению задания

1. В корневой папке проекта с игрой создать файл README.md на языке разметки Markdown. Подробнее о синтаксисе этого языка можно почитать [здесь](#) или [здесь](#).
2. Файл README должен содержать следующую информацию.
  - a. *Название игры*.
  - b. *Ссылки* (опционально): если идея игры откуда-то позаимствована, то неплохо будет сослаться на оригинал или историю возникновения игры.
  - c. *Игровые сущности*: какие объекты будут встречаться в игре и какими свойствами они будут обладать. Например, это может быть главный герой, который управляется пользователем, враги, которые преследуют героя, бонусы, которые разбросаны по игровому полю и т.п. Для описания объектов можно использовать скриншоты из игры. Само игровое поле тоже можно описать как отдельную сущность.
  - d. *Правила игры*, описывающие, как игровые сущности могут взаимодействовать между собой: что происходит, если игрок столкнётся с врагом или найдёт бонус, за какие действия начисляются или отнимаются очки и т.д.
  - e. *Критерии победы и поражения* (этот пункт можно включить в правила игры): в каком случае игра оканчивается победой, а в каком - поражением игрока. Если игровой цикл потенциально бесконечный, то нужно описать некоторую цель для игрока: набрать наибольшее число очков за раунд, продержаться как можно дольше в игре и т.п.
  - f. *Управление*: какие клавиши и кнопки поддерживаются в игре, как пользователь взаимодействует с приложением. Если в игре реализована пауза или окно настроек, то в этом пункте тоже нужно их описать.
  - g. *Используемые технологии*: описать специфичные технологии, инструменты и API, например, HTML Canvas, SCSS, ES6 Classes, localStorage и т.п. Если в игре используются какие-то архитектурные шаблоны или специфические подходы реализации, то здесь их тоже можно упомянуть.
  - h. *Структура проекта*: как проект разбит на папки, где хранятся главные скрипты, где вспомогательные файлы со стилями, картинками, константами и т.п.
  - i. *Запуск и сборка проекта*: описать скрипты, с помощью которых проект можно запустить в браузере в режиме разработки и собрать production версию приложения. Также сюда можно включить описание скриптов для тестирования, форматирования кода и прочую информацию о настройках проекта.
3. Большим плюсом будет описание PoC на английском языке, но можно использовать и русский.