Концепт-документ игрового движка «Engine»

# Идея проекта

Идея проекта заключается в попытке создания 2D/3D игрового движка собственноручно. Проект в гораздо большей степени ученический, чем проекта бизнес-плана. Создав такой продукт, как игровой движок, можно будет со всей полнотой опираться на него, как на прочный фундамент для будущих более сложных, широких и ответственных задач.

# Основные составляющие

Движок поделен на модули (которые разрабатываются на одноименных ветках):

1. “Launcher” – приветственное окно, содержащее следующие элементы:
   1. «Создать проект» - кнопка, по нажатию на которую появляется окно диалога, работая с которым пользователь может выбрать *название* и *расположение* проекта, а затем его создать.
   2. «Добавить существующий…» - кнопка, по нажатию на которую появляется окно диалога, работая с которым пользователь может выбрать *существующий* проект и добавить его список «Проекты».
   3. «Проекты» - список проектов, которые пользователь ранее создал или добавил.
   4. «Посетить вебсайт» - кнопка, по нажатию на которую происходит открытие новой вкладки в браузере по адресу <https://github.com/Mrak701/Engine>.
2. “Editor” – вспомогательные инструменты пользователя, недоступные в собранной версии приложения.
3. “Play-mode” – все сущности, которые могут влиять на процесс игры.
4. “Build” – компилятор, который собирает конечный продукт.

# Уникальность продукта

Уникальность целевого игрового движка – дело в данном случае, не-первостепенное. Однако, не преминуть и реализовать несложные и интересные функции все же стоит:

1. Удобство – удобство разработки. Помощь редактора пользователю.
2. Дизайн – яркий и утонченный дизайн, под облачением которого назначение всех элементов воспринимается пользователем интуитивно, без чтения документации.