Дане домашнє завдання є списком критеріїв, за якими оцінюватиметься проект Альфа.

Критерії поділені на 2 типи. Ті, що реалізовані протягом курсу у практичних та домашніх завданнях. А також ті, які ви можете реалізувати самі, щоб підвищити оцінку. Подібні критерії позначені написом: «Творчий рівень».

У цьому домашнє завдання ви маєте закінчити проект і створити архів з такими матеріалами:

1. Підсумковий білд ігри
2. Підсумковий пакет папки assets
3. Заповнена таблиця реалізованих критеріїв. Таблиця прикладена нижче (технічно можна заповнити її у цьому документі і додати його до архіву). Від вас потрібно лише поставити позначку у стовпці «Реалізовано»

Це завдання є обов'язковим!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Макс  у  балів | Суть критерію | Реалізовано чи ні  (+/-) |
| 10 | Є оформлений перший рівень гри | + |
| 5 | Є оформлений другий рівень гри (перевіряється лише за наявності прямого доступу з меню) | + |
| 5 | Є оформлений третій рівень гри (перевіряється лише за наявності прямого доступу з меню) | + |
| 3 | На сценах є об'єкти, які можна рухати | + |
| 3 | При падінні у воду гравець повертається до збереженої позиції | + |
| 3 | При натисканні на F9 відбувається повернення гравця до збереженої позиції | + |
| 4 | На сцені є анімовані платформи (рухаються вліво-вправо, або вгору-вниз) |  |
| 7 | Творчий рівень. Гравець, потрапивши на платформу, переміщається до системи координат. |  |
| 2 | На сцені є монети, які можна збирати | + |
| 3 | На екрані відображається лічильник монет, зібраних гравцем | + |
| 2 | Монетки анімовані | + |
| 5 | Є правильно налаштована анімація перед знищенням монети | + |
| 2 | На сцені є кристали, які можна збирати | + |
| 3 | На екрані відображається кількість зібраних кристалів |  |
| 4 | На сцені є вороги, які переміщаються в заданому ареолі проживання | + |
| 3 | Вороги та гравець мають здоров'я. При закінченні здоров'я ворог знищується | + |
| 3 | На сцені є одноразові платформи, які пропадають після дотику до них | + |
| 3 | Платформи реалізовані таким чином, що крізь них можна стрибати (знизу догори) | + |
| 3 | На сцені є чекпоїнти, дотик до яких записує нову позицію гравця |  |
| 7 | Творчий рівень. Позиція зберігається так само і після перезапуску гри |  |
| 3 | Ігровий персонаж містить правильно налаштовану анімацію очікування. | + |
| 3 | Ігровий персонаж містить правильно налаштовану анімацію ходьби. | + |
| 5 | Ігровий персонаж містить правильно налаштовану анімацію стрибка | + |
| 5 | Ігровий персонаж містить правильно налаштовану анімацію пострілу | + |
| 4 | Ігровий персонаж містить правильно налаштовану анімацію падіння | + |
| 3 | Ворожий персонаж містить правильно налаштовану анімацію руху | + |
| 5 | Ворожий персонаж містить правильно налаштовану анімацію атаки | + |
| 5 | Творчий рівень. При програванні анімації атаки ворожий персонаж повернений у бік гравця |  |
| 4 | Постріли гравця завдають шкоди ворогові | + |
| 2 | Після кожного пострілу є пауза на перезарядку, під час якої неможливо зробити новий постріл | + |
| 5 | У проекті реалізовано HealthBar | + |
| 5 | У проекті реалізовано зворотний відлік на проходження рівня |  |
| 3 | У грі є меню, що дозволяє розпочати гру або вийти з неї | + |
| 3 | Творчий рівень. У меню є кнопки старту для всіх доступних рівнів | + |
| 10 | Творчий рівень. У разі програшу (закінчилося здоров'я або час) на екрані з'являється напис про програш із пропозицією розпочати гру спочатку або вийти в меню | + |

135 – 145 балів – 12

125 – 134 бали – 11

110 – 124 бали – 10

100 – 109 балів – 9

90 – 99 балів – 8

60 – 89 балів – 7

50 – 59 балів – 6

40 – 49 балів – 5

30 – 39 балів – 4

20 – 29 балів – 3

10 – 19 балів – 2

0 – 9 балів – 1