

## **Architectural drivers для системы “University Game”**

**Интерактивность и отзывчивость:** Игрокам нужно получать мгновенный отклик на свои действия в игре, будь то выполнение квестов, участие в мини-играх или взаимодействие с другими персонажами.

**Геймплей и адаптивность:** Система должна быть гибкой и легко адаптируемой для внедрения новых квестов, персонажей и мини-игр, чтобы обеспечить разнообразие и интересность геймплея.

**Модульность и расширяемость:** Архитектура должна быть построена таким образом, чтобы новые квесты, персонажи и мини-игры могли легко добавляться без значительных изменений в коде.

**Графика и аудио:** Система должна эффективно управлять рендерингом графики, обеспечивая высокое качество изображения, а также воспроизведение музыки и звукового сопровождения.

**Хранение данных и управление ресурсами:** Необходимо эффективно управлять сохраненными данными игроков, текстурами, моделями персонажей и другими ресурсами игры, чтобы обеспечить плавный геймплей и минимизировать задержки.

### **Functional requirements**

Персонаж игрока, способный перемещаться по карте, управляемый с клавиатуры

- ▶ Карта изначально сгенерирована.
- ▶ Характеристики — уровень, инвентарь.
- ▶ У персонажа есть инвентарь, состоящий из вещей, которые он носит с собой.
- ▶ Вещи из инвентаря можно использовать для прохождения уровней.
- ▶ Вещи изначально находятся на карте, их можно поднять, чтобы добавить в инвентарь
- ▶ Снятые вещи находятся в инвентаре, их можно использовать в дальнейшем
- ▶ Консольная графика