**TimeKill**

1)На экране круг с тикающей обводкой задающий ритм, нажатие в центр начинает игру.

2) Ведется отсчет: 3, 2, 1, GO! В этот момент пользователь может выбрать начальную стадию своего треугольника. Управление – правая и левая половина экрана меняет позицию треугольника соответствию нажатому.

3)Каждый тик выпускает патрон из треугольника на ту дорожку, на которой он находится.

4)Когда пули закончились, они по очереди выстреливают на линию, поражая при этом круги сверху.

5)Каждый круг умирает от 2х патронов. Пользователь выигрывает, если все круги уничтожены. Если хоть половинка круга осталось в живых, пользователь проиграл.

**Разработка**

1)Графически создать основы уровня (3 линии)

2)Поставить треугольник и сделать ему управление

3)Создать главный круг отсчета времени, сделать анимацию

4)Разработать появление патронов каждый тик

5)Разработать последовательный полет пуль вверх

6)Создать круги и их смерть при соприкосновении с 2мя пулями

7)Создать проверку окончания уровня

8)Создать старт уровня