



Участники:

Хрусталеv Г.Н.  
Козырь С.К.  
Селезнёв В.К.  
Зарубин А.Н.  
Свиницкий Р.Е.

# PACMAN THREE.JS

Проект **"Pacman-Three.js"** - 3D игра, основанная на оригинальном **Pacman**. Главной составляющей является куб, на каждой грани которого располагается игровое поле с **Pacman** и призраками. Границы полей связаны, то есть происходит переход между гранями при выходе за пределы этих границ. На полях имеется еда для зарабатывания очков.

Цель игры - собрать всю еду на кубе, при этом если **Pacman** попадетсЯ на приведение и потеряет все жизни - проигрыш.

Цель проекта:

Разработка 3D-игры на базе  
библиотеки **Three.js**

Этапы разработки:

1. Поиск и анализ примеров разработки игры **"Pacman"** на чистом **JavaScript** и **Three.js**.
2. Разработка сеттинга игры.
3. Изучение основ **Three.js** для разработки логики и отрисовки игры.
4. Изучение системы контроля версий **GIT**
5. Изучение основ разработки **frontend**
6. Реализация алгоритма отрисовки игровых полей и основных элементов игры.
7. Разработки алгоритмов логики движения и поведения основных элементов игры.
8. Добавление пользовательского интерфейса.

Используемые технологии:

