Spis Treści

1.Cel gry UnityGame2D

2.Wymagania niefunkcjonalne

3.Wymagania funkcjonalne

4.Wykorzystane narzędzia

1. Cel gry UnityGame2D:

Celem gry UnityGame2D jest zebranie 27 monet umiejscowionych w różnych miejscach, przy jak najmniejszej liczbie śmierci.

2. Wymagania niefunkcjonalne:

- Gra tworzona za pomocą silnika unity.

- Gra napisana w języku C#

- Gra wieloplatformowa (C#, iOS)

- Gra „platformowa”

- Gra 2D

- Gra jednoosobowa

3. Wymagania funkcjonalne:

- System poruszania się postaci

- System śmierci postaci  
- System zbierania monet  
- System statystyk (Liczba śmierci, liczba zebranych monet)

- System grawitacji (Postać inaczej zachowuje się na otwartej przestrzeni, a inaczej w wodzie)

- System przeciwników (Ruchome postacie, które mogą zabić gracza)

- System pułapek (Pola które podczas interakcji z graczem zabijają go)

4. Wykorzystane narzędzia:

- Unity (2017.4.0.f1)  
- Android Studio (SDK Tools: 25.2.5)  
- Java (JDK 8)  
- Microsoft Visual Studio 2015  
- XCode 9