Выбранный жанр: аркада

Причины, по которым мы выбрали данный жанр:

1. Не требует особой концентрации
2. Имеет предельно простые правила и геймплей

Из (1) => То есть сокращается количество условий для комфортной игры, вследствие чего расширяется количество ситуаций, в которых можно будет использовать игру. Т.О. возрастает удобство пользователя, так как ему не нужны будут конкретные условия (например, тишина) для комфортного геймплея.

Из (2) => Данный пункт подразумевает преимущество перед игрой со сложным геймплеем, так как усилия игрока прилагаются в первую очередь не для понимания правил и геймплея, а для изучения темы игры (функции и их графики).

Обучающая функция игры:

Игра может использоваться как инструмент для преподавателя, для этого в игре реализован scoreboard, в котором отображается рейтинг игрока (в игре отображается рейтинг только одного игрока). Используя систему рейтинга, преподаватель может поощрять людей с высоким рейтингом, и помогать ученикам с низким рейтингом (исходя из рейтинга будет понятно, кому нужна помощь, а кто справляется и сам).

Рейтинговая система:

В рейтинговой системе будут реализованы следующие параметры:

* Общий рейтинг (рассчитывается по формуле)
* Среднее время, затраченное на уровень в режиме «удочки» \*
* Среднее время, затраченное на уровень в режиме «гарпуна» \*
* Среднее количество попыток, затраченное на уровень \*

Также можно будет отследить количество очков, заработанных игроком на том или ином уровне. Это позволит преподавателю понять, какие функции вызывают большие сложности.