Необходимо создать обучающую игру, которая будет помогать разбираться в функциях и их графиках.  
Игра наполняется данными за счёт разработчиков и дизайнера.  
Целевая аудитория - учащиеся старших классов/студенты.

Минимальная функциональность – по одному уровню каждого типа (рыбалка и гарпун) плюс шпаргалка с отображением функций и соответствующих им функций.

Продукт будет решать проблему трудозатратности и утомительности поиска и усвоения информации.

При создании проекта будет использован игровой движок Unity для разработки самой игры, а так же Figma – она нужна для создания ассетов и текстур.

Аналоги проекта:

1. **Geogebra Graphing Calculator –** есть сайт и приложение. По своей сути это калькулятор. Не несёт образовательной ценности.
2. **Graphwar -**  игра. Не несёт образовательной ценности; сложный геймплей, требующий немалые знания о функциях и их графиках; боты высокой сложности в этой игре используют слишком сложные функции)
3. **SideRider** – игра. Сложный геймплей, требующий знаний о функциях и их графиках; направленность больше на развитие логики, нежели на образование