**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПРОГРАММИСТОВ.**

Здесь описаны базовые **элементы** игры. Для каждого **элемента** имеются свои **подпункты** – подробно описывающие что именно этот **элемент** должен выполнять.

У каждого **подпункта** для удобства есть цифра.

В конце текстового документа представлена **КАРТА РАЗРАБОТКИ.**

**КАРТА РАЗРАБОТКИ –** представляет собой пошаговую инструкцию, описывающую определенную очередность программирования всех **элементов** игры и их **подпунктов,** используя **цифры подпунктов** и **названия элементов**.

Кто прочитал тот пидор блять

**Элемент ИГРОК.**

Подпункты:

- Передвижение игрока:

**ГОТОВО 1)** Рывок – игрок быстро передвигается на короткую дистанцию в том направлении, в котором он передвигался до использования рывка. Во время рывка – игрок неуязвим к атакам врагов.

Анимация имеется - добавить. **(ВОТ ЭТУ ПАРАШУ ПОПРАВЛЮ И УТОЧНЮ КАКИЕ АНИМАЦИИ ПРОГАТЬ)**

**ГОТОВО 2)** Передвижение – восьмистороннее движение игрока.

Анимация имеется – добавить.

- Взаимодействие с предметами:

**3)**Поднятие предметов игроком. Поднятие предмета совершается в непосредственной близости предмета к игроку. При поднятии предмета он исчезает с поля и присваивается игроку. Предметы пропадают каждый раунд если тот не поднят.

Анимации нет.

**ГОТОВО 4)**Начисление душ и денег при убийстве врагов – Необходимо создать счетчик душ и денег игрока. При убийстве врага, игроку начисляется на счетчик определенное кол-во душ и денег (кол-во варьируется в зависимости от врага). Добавить функцию снятия денег и душ.

Анимации нет.

**5)**Взаимодействие игрока с магазином – при непосредственной близости к магазину, игрок может нажать определенную кнопку, которая откроет интерфейс магазина, при нажатии той же кнопки – интерфейс магазина закрывается. Во время открытого интерфейса магазина движение персонажа отключается.

Анимации нет.

- Бой:

Пожалуйста давай подеремся, мой хуй с твоим ртом



**ГОТОВО 6)** Нанесение урона врагам – при определенном расстоянии от врага, при нажатии игроком кнопки удара – проигрывается анимация удара с хитбоксом, если хитбокс удара соприкасается с хитбоксом врага – врагу наносится урон. Урон отнимает определенную часть от здоровья врага.

Анимации есть – добавить.

**ГОТОВО 8)**Удар оружием ближнего боя – удар, который игрок наносит имея оружие ближнего боя. При нажатии кнопки удара – проигрывается анимация удара с ее хитбоксом. Анимация удара производится в 4 стороны (вверх, вниз, влево, вправо). Хитбокс удара – 90 градусов для каждой стороны. Анимация и удар производятся в сторону направления мышки.

Анимации есть – добавить.

**ГОТОВО 10)**Получение урона – игрок получает урон либо при соприкосновении своим хитбоксом с хитбоксом врагов, либо своим хитбоксом с хитбоксом атаки врага. При получении урона отнимается часть здоровья игрока, игрок становится неуязвимым ко всем хитбоксам на время, отталкивается на небольшое расстояние в противоположную сторону от точки соприкосновения хитбоксов(игрока и врага/атаки врага.)

Анимации есть – добавить.

**11)**Смерть – РАЗРАБОТКА.(ПОКА ИГРОК ПРОСТО ИСЧЕЗАЕТ С КАРТЫ)

-Остальное:

**ГОТОВО 12)**Изначальное здоровье – сделать переменную для здоровья игрока. Функцию для увеличения и уменьшения этой переменной. Уменьшается здоровье при получении урона, увеличивается при поднятии определенных предметов.

**13)**Выбор оружия в начале игры – РАЗРАБОТКА.

**Элемент ОРУЖИЕ И АРТЕФАКТЫ.**

-Оружие:

1)Хар-ки оружия – каждый тип оружия должен иметь переменную урона – число, которое будет отнимать при ударе по противнику его здоровье. Пока есть только меч.

Анимации нет.

2)Анимации ударов – РАЗРАБОТКА(ОПИСАТЬ В АНИМАЦИЯХ ИГРОКА ИЛИ ОСТАВИТЬ ТУТ?)

3)Множество оружий – пока только меч, описание его работы описано в 8-ом пункте игрока.

-Артефакты:

1) Хар-ки артефактов – каждый артефакт имеет свои свойства и способности. Их описание будет в дальнейшем.

**Элемент ВРАГИ.**

-Передвижение врагов:

**ГОТОВО** 1)Таргетинг на игрока – враги должны считывать позицию игрока и направляться к ней.

2)Спавн врагов – написать функцию которая спавнит определенных врагов в определенном местоположении. КАКИЕ ВРАГИ И ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ ОНИ БУДУТ СПАВНЯТСЯ В РАЗРАБОТКЕ.

- Бой.

**ГОТОВО** 3)Нанесение урона игроку – написать функцию которая будет отнимать здоровья игрока при соприкосновении его хитбокса с враждебными хитбоксами.

Есть два типа поведения врагов:

**ГОТОВО** 1.Враги без атак стремятся соприкоснуться своим хитбоксом с хитбоксом игрока. Это наносит урон игроку, если хитбокс врага соприкасается с хитбоксом игрока..

2.Враги с обычной ближней атакой стремятся подойти на расстояние удара, который задевает хитбокс игрока, при достижении этого расстояния производится удар. Во время удара враги останавливаются и проигрывают анимацию удара. Это наносит урон игроку, если хитбокс удара соприкасается с хитбоксом игрока.

\*ВРАГИ С ДАЛЬНЕЙ АТАКОЙ В РАЗРАБОТКЕ.

**ГОТОВО** 4)Получение урона – Враги получают урон при соприкосновении хитбокса оружия игрока с их хитбоксом. Подробное описание работы оружия игрока(меча) читай в элементе ИГРОК, подпункт 8.

**ГОТОВО** 5) Смерть – при достижении у врага здоровья равного нулю – враг исчезает с игрового поля. Игроку начисляются за него определенное кол-во денег и душ.

**ГОТОВО** 6)Кол-во здоровья – задать врагу переменную с его здоровьем.

**ГОТОВО** 7)Кол-во наносимого урона – задать врагу переменную, которая будет отвечать за наносимый урон при ударе/атаке.

**ТИПЫ ВРАГОВ И ИХ ПОВЕДЕНИЕ БУДЕТ ОПИСАНЫ ПОЗЖЕ.**

**Элемент БОССЫ.**

**РАЗРАБОТКА.**

-Передвижение боссов:

1)Для каждого босса будет свой паттерн движения. В РАЗРАБОТКЕ, ОПИСАТЬ ПАТТЕРНЫ ДВИЖЕНИЯ КАЖДОГО БОССА.

- Бой

2)Нанесение урона игроку – для каждого босса будут свои способы нанесения урона. Общая схемы работы – соприкосновение хитбокса игрока с враждебным хитбоксом – получение урона игроком.

4)Программирование атак – кодирование анимаций атак, а так же в целом агрессивного поведения боссов при котором они будут наносить урон. В РАЗРАБОТКЕ.

5)Урон и здоровье –необходимо создать переменные здоровья у боссов. Переменные урона для разных атак разных боссов. В РАЗРАБОТКЕ.

**Элемент МАГАЗИН И ЧЕРТИЛА.**

**РАЗРАБОТКА/СИЛЬНО ИЗМЕНИТЬ.**

1)Появление магазина и чертилы на определенных этапах игры при передышке.

2)Меню с вещами для покупки.

3)Рандомайзер вещей для покупки

4)Присваивание предметов игроку при покупке, утрата золота или душ.

5)Удаление магазина и чертилы при окончании передышки.

**Элемент АРЕНА.**

**РАЗРАБОТКА/СИЛЬНО ИЗМЕНИТЬ.**

1)Спавн игроков на арене

2)Раунды игры, усиление мобов с каждым раундом

3)Спавн монстров на арене.

4)Перекидывание усиленных монстров на арену противника, при убийстве.

5)Программирование начала и окончания раунда при истечении передышки/убийства всех врагов.

**Элемент ОБЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ.**

-Меню до начала игры:

1)Элемент НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ – кнопка переносящая пользователя непосредственно в начало игры, начиная с катсцены.

2)Элемент НАСТРОЙКИ – настройки игры(РАЗРАБОТАТЬ)

3)Элемент ВЫХОД -кнопка закрывающая игру.

4)Элемент ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ – кнопка переносящая пользователя непосредственно на тот этап игры, на котором он ее закончил(ПРОДУМАТЬ СИСТЕМУ СОХРАНЕНИЙ)

- Игра: **РАЗРАБОТКА/СИЛЬНО ИЗМЕНИТЬ**

4)Получение большего количества душ, в зависимости от скорости убийства

5)Передышка.

6)Появление босса на финальном раунде.

**Элемент МУЗЫКА.**

Музыка:

1)Программирование запуска/остановки музыки в определенные моменты игры. В КАКИЕ ИМЕННО И КОГДА ДОЛЖНА ИГРАТЬ ОПРЕДЕЛЕННАЯ КОМПОЗИЦИЯ В РАЗРАБОТКЕ.

**ПЛАН ПООЧЕРЕДНОСТИ РАЗРАБОТКИ:**

1)Пункты **ИГРОКА**(1,2,8,11,12 ).

2)Пункты **ОБЫЧНЫХ ВРАГОВ**(1,3)

3)Пункты **ИГРОКА**(4,6,9,10)

4)Пункты **ОБЫЧНЫХ ВРАГОВ**(4,5)

5)Все **БОССОВ**(1, 2, 3, 4)

6)**АРЕНА**(все пункты)

7)**ОБЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ**(4,5,6)

8)**ОРУЖИЕ И АРТЕФАКТЫ**(все пункты)

9)**МАГАЗИН И ЧЕРТИЛА**(все пункты)

10)**ИГРОК**(3,5,13)

11)**ОБЫЧНЫЕ ВРАГИ**(2,6,7)

12)**БОССЫ**(5)

13)**МУЗЫКА**(все пункты)

14)**ОБЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ**(1,2,3)