

ОТЧЕТ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Этап 1. Моделирование использования

Dautovmurat5@gmail.com

Даутов Мурат | М33011

1. Обзор проекта

Проект - игра, созданная на движке Unity3D. Игра однопользовательская, игрок управляет 1 персонажем у которого есть оружие и набор предметов. Задача игрока пройти все уровни (уничтожив всех врагов). Если при получении урона здоровье игрока упало ниже нуля, считается что игрок проиграл. Он теряет все купленные предметы и начинает с первого уровня.

2. Характеристика проекта и обзор аналогов

Ключевое отличие от аналогов (пр. [Enter the gungeon](#)) - основной показатель здоровья. А именно время. Именно оно отнимается при попадании вражеской атаки, и его можно тратить в магазинах. Далее для удобства при использовании термина здоровье или деньгах которые игрок может потратить, следует понимать что говориться об оставшемся игroke времени.

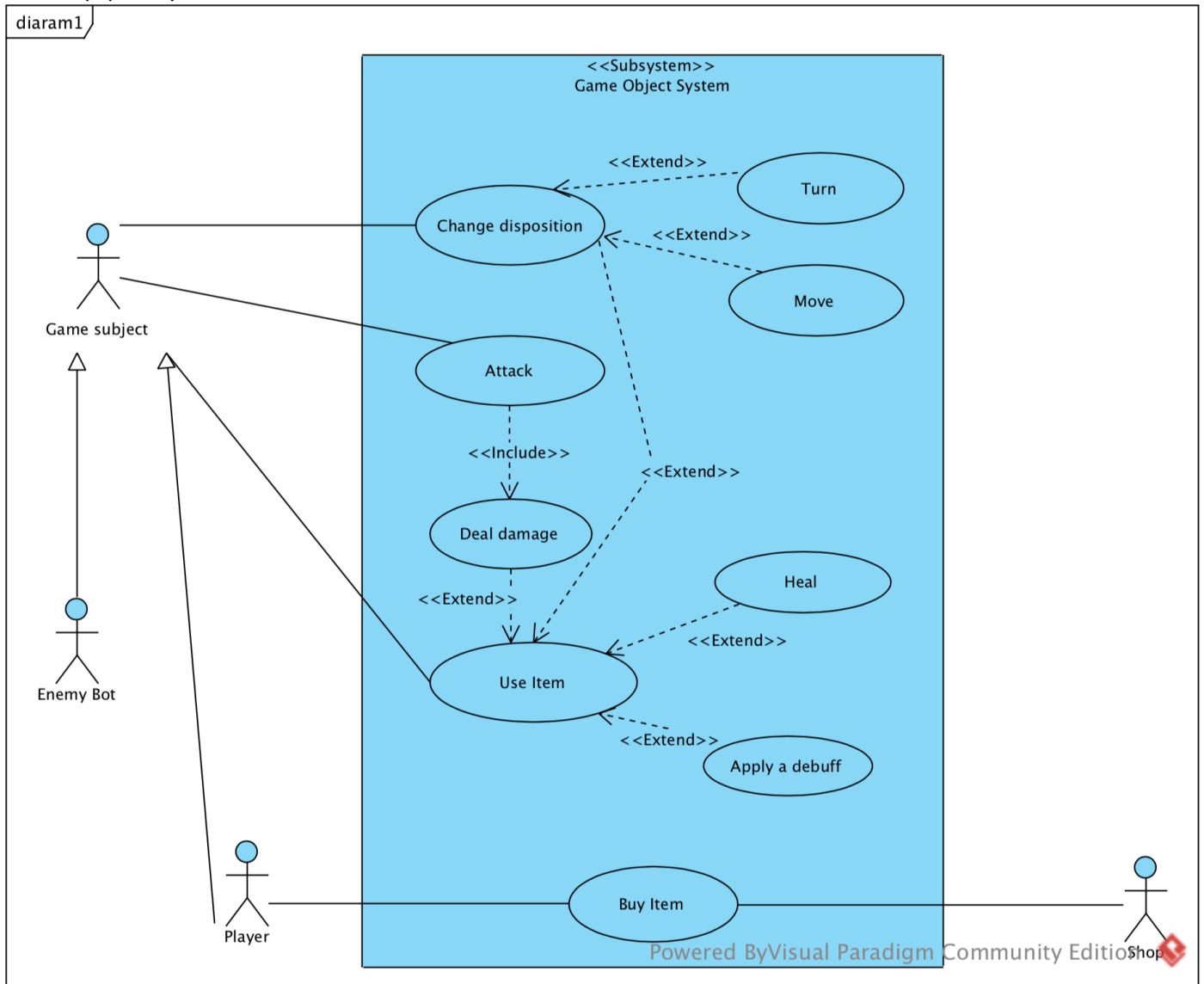
3. Основные действующие лица и функциональные требования

Основное действующие лицо – игрок. Из не живых — это враги и магазины предметов.

Функциональные требования:

- Игрок должен иметь возможность перемещать его персонажа, а также поворачивать им.
- Он может атаковать (в данном случае стрелять), при попадании снарядов во врагов, им наносится урон.
- Кроме игрока двигаться и атаковать могут враги, которые выполняют эти действия в зависимости от действия игрока
- Игрок может покупать предметы в магазине, при входе в магазин уменьшение здоровья останавливается
- Игрок может использовать предметы, если они не на перезарядке. В зависимости от типа предмета игрок может быстро перемещаться, наносить урон, лечить здоровье, накладывать отрицательные эффекты на врагов или несколько вариантов сразу
- Также в игре присутствуют отрицательные эффекты. Примеры отрицательных эффектов:
 - Невозможность стрелять
 - Невозможность пополнять здоровье
 - Невозможность двигаться
 - Невозможность использовать предметы

4. Диаграмма использования

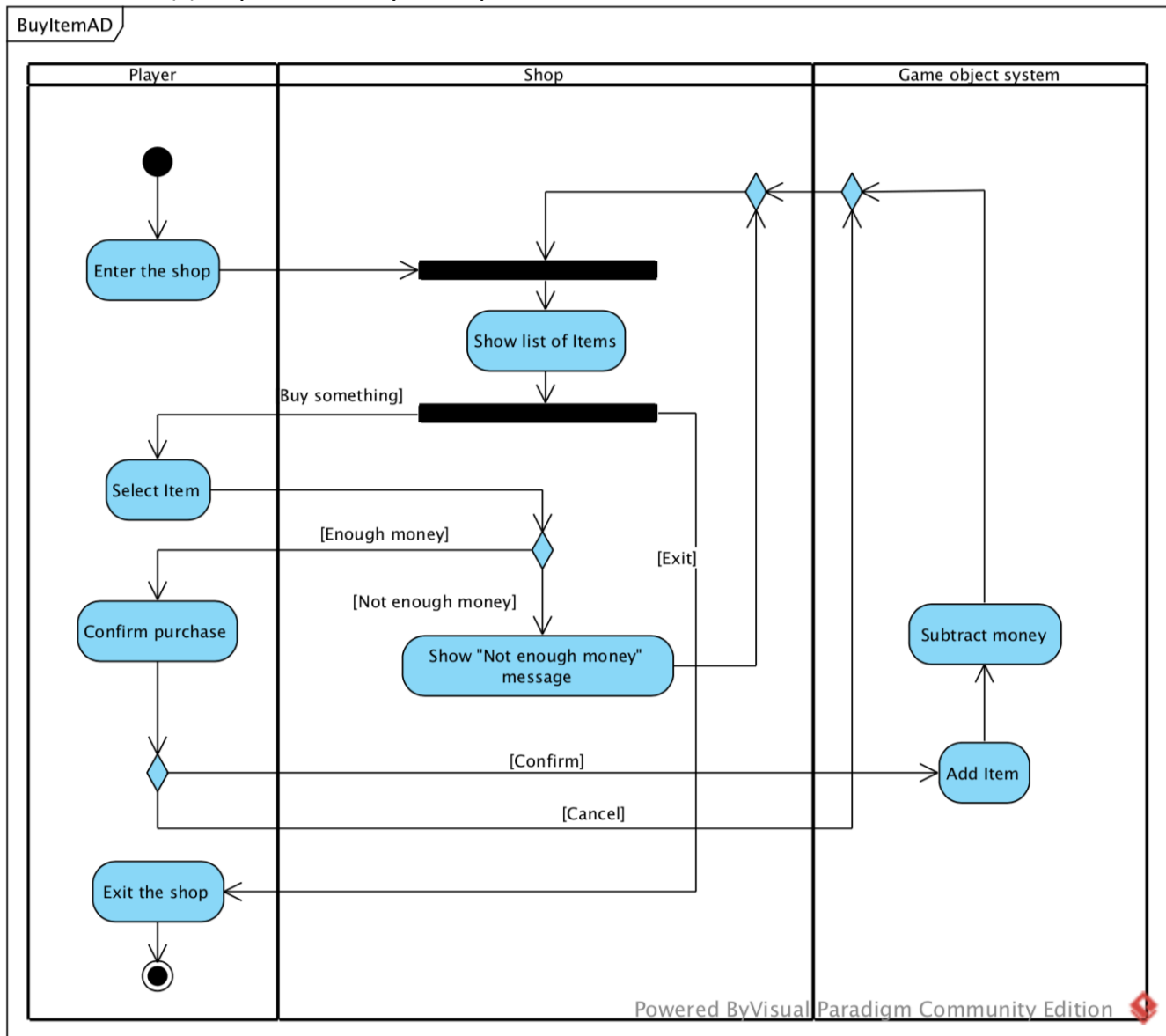


5. Нефункциональные требования

Основное требование по производительности — это быстрая обработка каждого цикла игры, а именно обработка каждого кадра в среднем за 1/60 долю секунды, либо в худшем случае за 1/30.

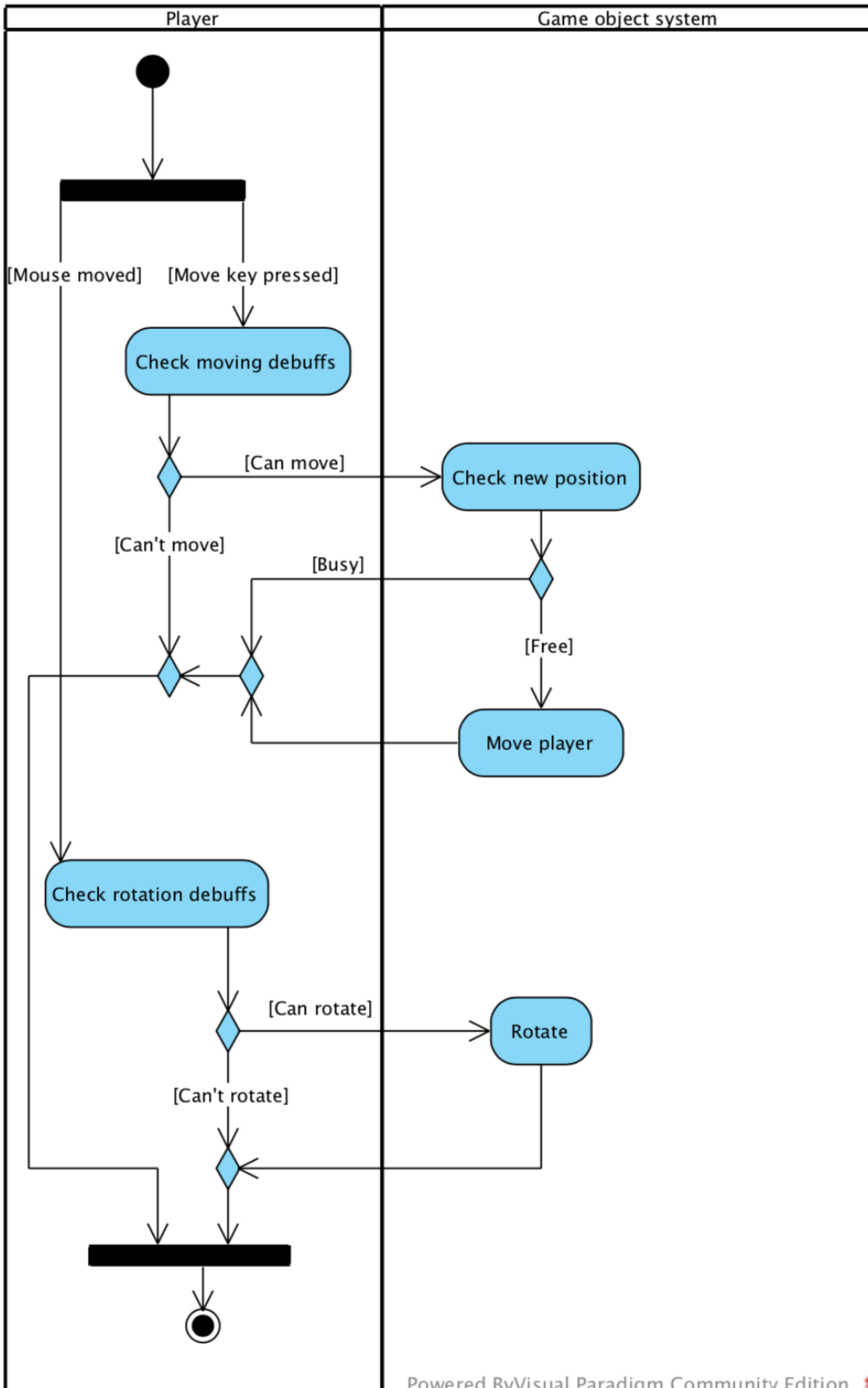
6. Диаграммы деятельности

▪ Диаграмма покупки предметов



■ Диаграмма перемещения игрока

Change disposition Activity Diagram



■ Диаграмма использования предмета

UseItemAD

