*Dautovmurat5@gmail.com*

*Даутов Мурат | М33011*

*Отчет по выполнению практической работы*

Этап 1. Моделирование использования

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).

1. Характеристика проекта и обзор аналогов

Ключевое отличие от аналогов (пр. [Enter the gungeon](https://en.wikipedia.org/wiki/Enter_the_Gungeon)) - основной показатель здоровья. А именно время. Именно оно отнимается при попадании вражеской атаки, и его можно тратить в магазинах.

1. Основные действующие лица и функциональные требования

Основное действующие лицо – игрок. Из не живых — это враги и магазин 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 выполняю эти действия в зависимости от действия игрока
* Игрок может покупать предметы в магазине, при входе в магазин уменьшение здоровья(времени) останавливается

1. Диаграмма использования
2. Нефункциональные требования
3. Диаграммы деятельности