**Техническое задание**

**Назначение разработки:**

Проектная работа по разработке игры на Pygame(Python). Предназначен для учебных целей в Яндекс лицее.

**Сроки реализации проекта:**

Планируемый срок начала работы: 22.12.2021

Планируемый срок окончания работы: 9.01.2022

**Требования к проекту:**

**Игровое окно**

Основное окно приложения должно быть реализовано в разрешении 1250х750. После запуска пользователь видит начальный экран, где будет описан сюжет игры. На начальном экране должны находиться три кнопки: «Продолжить», «Новая игра», «Выйти».

После нажатия на кнопку «Продолжить» или «Новая игра» открывается основной экран, на котором будут происходить все действия.

После нажатия на кнопку «Выйти» приложение завершает работу

**Интерфейс игрока**

Интерфейс игрока отображает все необходимые данные: количество очков кислорода и очков жизни. Также у игрока должна быть возможность открыть рюкзак с собранными флеш-накопителями(своеобразный инвентарь).

**Настройки игры**

В настройках игры должна быть предоставлена возможность смены клавиш управления, местоположения интерфейса на экране. Также игрок должен иметь возможность сохранить игру.

**Игровой процесс**

Игрок появляется около своего корабля, потерпевшего крушение.

Около судна кислород игрока не тратиться, но как только игрок выйдет за определенную область (радиусом в 3 блока), кислород начнет тратиться по одной единице в секунду.

**Сюжетная часть**

После появления в мире игрок видит сообщение от бортового ИИ (в отдельном предназначенном окне размером 500\*50), в котором говорится, что поблизости обнаружены другие судна, также потерпевшие крушение, и игрок может их исследовать. Всего на карте 5 кораблей, не считая основного, после исследования которых у игрока будет повышаться емкость кислорода и скорость движения. Также, исследуя судна, игрок получает необходимые для завершения игры детали (запчасти для своего корабля). На игровой карте будет находиться неизвестное сооружение, которое можно осмотреть и изучить. Исследовав его, игрок сможет спастись. В противном случае, при попытке взлететь на своем корабле, он застрянет во льду.

**Экран окончания игры**

После окончания игры будет показан экран с статистикой.

В статистике должно быть отображено следующее:

Время прохождения, количество исследованных кораблей, количество смертей, количество пройденных блоков и количество увиденных существ.

ВСЕ ПРИМЕРЫ БУДУТ ПРИЛОЖЕНЫ В ПАПКУ DATA/EXAMPLES