Главное меню:

* Старт
* Настройки
* Язык
* Таблица лидеров
* Выход (Не в мобилке)

Старт:

* Текущее кол-во очков
* Текущий рекорд
* Следующая фигура
* Игровое поле
* Меню/Пауза

Меню/Пауза:

* Продолжить
* Настройки
* Выход (Не в мобилке)

Настройки:

* Общая громкость
* Громкость эффектов
* Громкость музыки
* Размер интерфейса
* Язык

Языки: Русский Английский

Рекламный баннер на весь экран после проигрыша (Для мобилки)

Цель игры бесконечный набор очков

Оформление кода должно соответствовать требованиям по ссылке: https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/scripting/gdscript/gdscript\_styleguide.html

Отдельная функция должна быть протестирована автоматическим тестированием если:

* Функцию легко протестировать
* Результат выполнения функции трудно предсказуем

Структура git репозитория

Ветка main: Для версий игры на публикацию

Ветка development: Для полностью функционирующих версий игры

Ветка <Название фичи>: Для разработки указанной функции

Ветка bug-<Инициалы><Номер бага>: Для устранения бага

Ветки main и development присутствуют всегда.

Остальные ветки создаются по мере необходимости и после завершения работы сливаются с веткой development и удаляются.

Слияние с веткой main может происходить только из ветки development

Для указания нового бага в файле с багами необходимо сначала переключится на ветку development изменить файл с багами там и сделать commit

В папке с проектом должен находиться текстовый файл с перечнем существующих багов. Баги нумеруются следующим образом: bug-<Инициалы><Номер бага> Например bug-o1. Инициалы принадлежат человеку, который указывает баг в файле. После названия бага идет его описание и как его воспроизвести. Исправленные багги помечаются символом ### Например:

### bug-s3: Описание бага

### в несколько строчек

Поддерживаемые платформы:

* Windows
* Android

Публикация производится на платформах:

* <https://yandex.ru/games/>
* <https://itch.io/>
* <https://play.google.com/store/games?hl=ru&gl=US>

Все скрипты и их составляющие, которые созданы для использования сторонним разработчиком/пользователем должны задокументированы по примеру: <https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/scripting/gdscript/gdscript_documentation_comments.html>