**Техническое задание**

Введение

«Шар обжора на диете» - игра, в которой шарик обжора путешествует по лабиринту, и его задача прийти к финишу поглотив наименьшее количество конфет, потому что шарик решил сесть на диету.

Будет реализован счётчик количества съеденных конфет, задачей пользователя будет достигнуть финиша поглотив наименьшее количество конфет.  
Данная программа должна реагировать на нажатие игроком кнопок клавиатуры.

Программа создаётся на платформе Unity на языке Java script или C#.  
Данная игра рассчитана на детей дошкольного или младшего школьного возраста.  
Игра помогает развивать внимание, память и логическое мышление у детей. Помогает научить детей не сложному анализу ситуации, умению концентрироваться и целеустремлённости.

Техническое задание может изменяться (могут добавляться некоторые пункты), по мере изучения платформы Unity и её возможностей

План создания игры:

* Создание карты формы прямоугольника
* Создание плана лабиринта
* Реализация лабиринта на платформе Unity по ранее заготовленному плану лабиринта
* Добавление на карту объектов, имитирующих конфеты
* Создание персонажа «Шар-обжора»
* Создание счётчика поглощённых конфет (конфеты поглощаются каждую условную единицу длины кусочка территории)
* По достижении финиша вывести на экран поздравление с прохождением уровня и результат счётчика конфет