**Stack-Attack**

1. UI (Меню)

* Кнопка Play;
* Загрузка збережень;
* Кнопка Mute;
* Автори;
* Кнопка зворотного зв’язку;
* Кнопка Виходу;
* Текстури кнопок;
* Текстура фону;
* Зображення іконок;
* Шрифт;
* Резервна адреса зворотного зв’язку;
  1. Екран загрузки
* Логотип;
* Анімація (заповнення смужки або розгортка круга?)
* Логотип (зображення);
* Фон;
  1. Пауза в грі
* Кнопка Паузи;
* Кнопка Збереження прогресу;
* Кнопка Mute;
* Кнопка Вийти в меню;
  1. Перехід між сценами!!!
  2. Гра
* ХП персонажа в грі;
* Екран програшу (ХП = 0);
* Кількість балів;
* Іконки ХП;
* Фон екрану програшу (прозорість з затемненням + надпис);
* Шрифт;

1. Сцена

* Фізика;
* Колізія;
* Таргети;
* Позиціонування боксів^
* 1 -10.986;
* 2 -10.34;
* 3 -9.694;
* 4 -9.048;
* 5 -8.402;
* 6 -7.756;
* 7 -7.11;
* 8 -6.464;
* 9 -5.818;
* 10 -5.172;
* 11 -4.526;
* 12 -3.88;
* 13 -3.234;
* 14 -2.588;
* 15 -1.942;
* 16 -1.296;
* 17 -0.65;
* 18 -0.004;
* 19 0.642;
* 20 1.288;
* 21 1.934;
* 22 2.58;
* 23 3.226;
* 24 3.872;
* 25 4.518;
* Занулення Лінії;
* Текстура боксів;
* Текстура сцени;

1. Персонаж

* Позиція по замовчуванню (анімовано);
* Рух в сторони + зсув куба (анімовано);
* Стрибок (анімовано);
* Падіння куба на голову (зняття ХП, розбиття куба головою);
* Таргет на зсув куба;
* Текстури персонажу;

1. Клешня

* Генерація клешні з кубом (на заданій позиції);
* Пересування куба клешнею (до заданої позиції);
* Анімація і випуск куба з клешні (підключення фізики до куба);
* Текстура клешні;