**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 -11.07
* 2 -10.421
* 3 -9.772
* 4 -9.123
* 5 -8.474
* 6 -7.825
* 7 -7.176
* 8 -6.527
* 9 -5.878
* 10 -5.229
* 11 -4.58
* 12 -3.931
* 13 -3.282
* 14 -2.633
* 15 -1.984
* 16 -1.335
* 17 -0.686
* 18 -0.037
* 19 0.612
* 20 1.261
* 21 1.91
* 22 2.559
* 23 3.208
* 24 3.857
* 25 4.506
* 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;