Модуль № 1

Дизайн документ

**Подробное описание работы приложения**

После того как пользователь одел очки передним появляется экран где он может прочитать инструкцию или сразу начать игру.

При погружении в VR пользователь попадает в локацию лес перед ним появляется 1 вид оружия и 3 вида патронов.

Животные появляются в random порядке. Он должен определиться с выбором патрона для того чтобы поразить цель. Ведь для каждого вида животного выбирается определенный патрон. В нашем приложение будет видно различие патронов они будут разного размера и цвета (патрон меньшего калибра способен поразить только маленькую цель и т.д.)

После того как пользователь взял оружие появляется таймер на котором ведется отсчет (5 мин) за это время пользователь должен поразить больше целей и сложить их в корзину (в корзину нужно складывать после каждого попадания чтобы в правом верхнем углу отразилось количества животных)

После окончания времени таймера пользователь видит перед собой какое количество целей он поразил после этого пользователю говорится победили или вы проиграли и предлагается пройти игру заново.

№ 2

**Схемы всех экранов приложения**

Добро пожаловать

Правила

Начать игру

Загрузка

Загрузка

Вы прошли игру

Заново

Вы промазали

по цели

Вы попали

по цели

Таймер Животные

Игра

Загрузка…

№ 3

**Составление блок-схема**

Стреляем по цели

Берем оружие

Заряжаем оружие

Находим цель

Загрузка…

Попадание по цели

да

нет

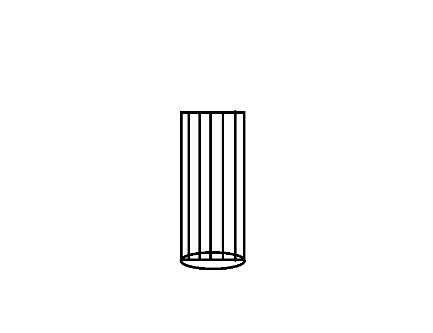
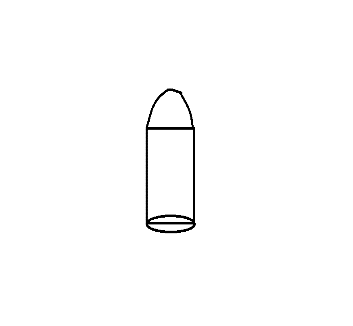
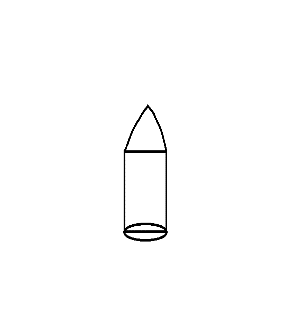
Поражение

Победа

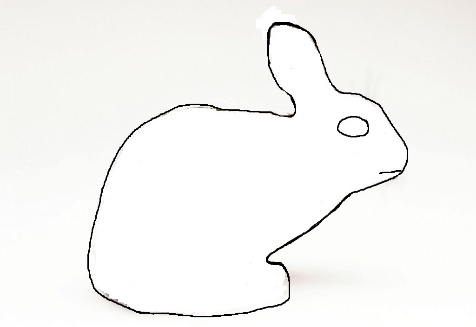
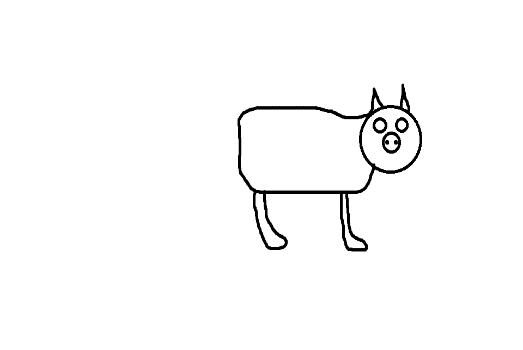
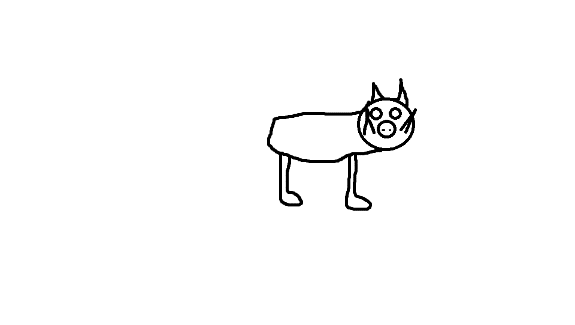
№ 4

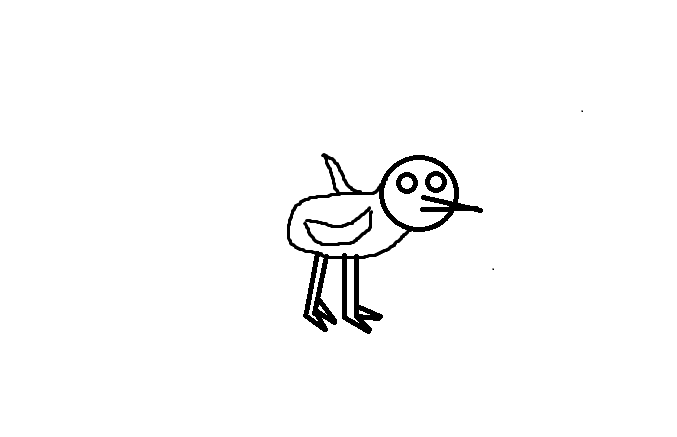
**Скетчи всех объектов**

Патроны

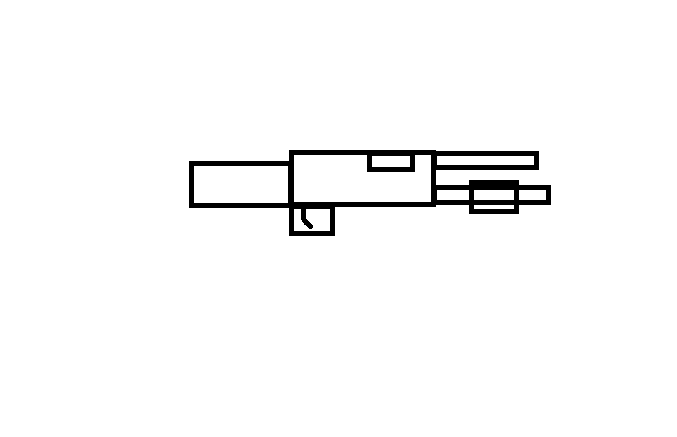
**  **

Животные

** **



Дробовик



№ 5

**Референсы**

Патроны:

  ****

Оружие:



Животные:

** **  

№ 6

**Описание интерфейса как UI, так и UX**

1. UI

Зайдя в наше приложение вы попадаете в главное меню, где можно наблюдать удобное расположение двух кнопок <начать игру> и <правила игры>. В нашем приложении вам предлагается ознакомиться с правилами игры, после как вы зашли в наши правила мы подобрали такой удобный шрифт, чтобы воспринимался хорошо вам на глаз. В нашем приложении вам предлагается ознакомиться с правилами игры, после попадания в наши правила мы подобрали удобный для восприятия такой текст шрифта, чтобы любой смог его прочитать. После как вы ознакомились с нашими правилами у вас появляется кнопка <начать игру>. Кликнув на нее вы перемещаетесь не посредственно в саму игру в ней вы наблюдаете удобное размеры моделей и цвета для глаз. Так же вы могли заметить удобное расположение в правом верхнем углу отсчет таймера, после как закончиться время он загорается красным тем самым предупреждает что у вас нема времени.

1. UX

Пользователь поиграв в нашу игру получит моря впечатлений от проработанных 3d моделей и удобного управления всего лишь один раз игроку придется нажать на нашу модель она тут же будет производить вам нужный материал после разработки материала он появляется в удобном для вас месте кликая на материал он тут же перенаправляется в машину и игрок всего 1 лишь раз нажав на машину отправляется продавать материал после как он продал его он получает определенную сумму на которую купит материал игроку поставлена цель достичь определенной суммы за отведенное время если у него этого не получается он начинает играть заново.

№ 7

**Описание концепции работы приложения в виртуальной реальности**

После того как пользователь одел очки VR-виртуальной реальности передним появляется экран, где он может прочитать инструкцию или сразу начать игру VR-виртуальной реальности.

При погружении в VR-виртуальную игру пользователь попадает в локацию лес перед ним появляется 1 вид оружия и 3 вида патронов.

Животные появляются в random порядке. Появившиеся игрок в VR-виртуальной реальности должен определиться с выбором патрона для того чтобы поразить цель. Ведь для каждого вида животного выбирается определенный патрон. В нашем приложение будет видно различие патронов они будут разного размера и цвета (патрон меньшего калибра способен поразить только маленькую цель и т.д.)

После того как пользователь взял оружие появляется таймер на котором ведется отсчет (5 мин) за это время пользователь в VR-виртуальной реальности должен поразить больше целей и сложить их в корзину (в корзину нужно складывать после каждого попадания чтобы в правом верхнем углу отобразилось количество животных)

После окончания времени таймера пользователь видит VR-виртуальной реальности перед собой какое количество целей он поразил после этого пользователю говорится победили или вы проиграли и предлагается пройти игру заново.