**Аннотация**

**Работу выполнил Ашанин Илья 321 группа КНиИТ.**

Данная игра рассчитана на подростковую аудиторию в возрасте от 12 лет. В данной игре пользователю предлагается посредством прохождения игры ознакомиться с правилами образования времён в английском языке и проверкой усвоения знаний посредством викторины в конце каждого уровня. В игре предусмотрено 3 уровня на различные времена(Past, Present, Future). При запуске игры или после прохождения уровня пользователь может выбрать какой уровень пройти(так же можно повторно пройти уровень для лучшего усвоения результата). После выбора уровня пользователю предстоит пройти уровень используя клавиши для управления персонажем:

* Движение влево и вправо- Клавиши A/D или стрелки влево <- и вправо -> на клавиатуре
* Выбор варианта ответа/уровня нажатием левой кнопки мыши на клавиатуре
* Движение вверх(прыжок)-Клавиши Space/ W

Отвечая на вопросы викторины пользователь должен выбрать вариант ответа нажав на нужную кнопку, а затем перейти к следующему вопросу нажав кнопку слева от вариантов ответа «->».

Данная игра создана при помощи Unity с версией редактора 2020.3.24f1. Реализована для таких платформ как ПК, но возможна перекомпоновка как мобильное приложение.

При создании приложения использовались стандартные инструменты Unity. Викторина и подсказки работают при помощи триггеров и написанных на языке С# скриптов. Скрипты используемые в приложении с их описанием:

* **PlayerMove**-отвечает за передвижение персонажа и его параметры скорости и высоты прыжка.
* **SceneChange**- Позволяет переключаться между сценами при нажатии кнопки в меню и на уровне.
* **CameraMove**- скрипт для движения камеры за персонажем
* **Exit**-Скрипт для триггера, который вызывает начало викторины
* **HelpSign, Message**-Скрипты для подсказок на уровне
* **Buttons**-Скрипт для подсчёта очков в викторине.
* **Respawn**-При падении персонажа или при попадании на ловушку возвращает персонажа в начало уровня