

ТЕХНИЧЕСКАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

Архитектура

Структура Godot проекта состоит из многих стандартных папок:

- `addons` - предназначена для размещения и управления внешними плагинами (аддонами) для вашего проекта. Эти плагины могут добавлять новую функциональность или изменять поведение редактора.
- `media` - используется для хранения различных медиафайлов, таких как изображения, звуки, видео и другие ресурсы, которые используются в игре или приложении.
- `scenes` - используется для хранения сцен проекта, которые представляют собой основные строительные блоки игры. Сцены могут быть уровнями игры, интерфейсами пользователя, объектами или любыми другими элементами, которые вы хотите повторно использовать. Эти файлы имеют расширение `.tscn`.
- `scripts` - используется для хранения скриптов, написанных на языке GDScript, их файлы имеют расширение `.gd`. Эти скрипты добавляются к узлам в сценах и определяют их поведение.
- `shaders` - используется для хранения шейдеров, которые представляют собой специальные программы, написанные на языке шейдеров Godot. Их файлы имеют расширение `.gdshader`.

Основные скрипты в папке `Scripts` являются:

- `player.gd` – программирование игрока.
- `bloodsucker.gd` – программирование противника.

ТЕСТОВАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

Тесты окружения:

1. Персонаж не должен иметь возможность выйти за пределы забора, огораживающего арену с врагами.
2. Персонаж не должен иметь возможность нажать на кнопку начала волны, пока на арене есть противники.

Тесты персонажа:

1. Моделька персонажа должна меняться при изменении количества жизней.
2. При смерти скорость персонажа должна быть равна нулю и он не должен двигаться.

Тесты оружия:

1. На каждом виде оружия должна корректно работать анимация стрельбы: при нажатии кнопки выстрела проигрывается анимация стрельбы, при отпускании кнопки выстрела анимация прекращается.
2. При перезарядке и подборе одинакового оружия таймер перезарядки должен сбрасываться.

Тесты врагов:

1. Враги не должны иметь возможность выйти за пределы забора, огораживающего арену.
2. Места появления врагов должны подсвечиваться красными кругами за пару секунд до их появления.
3. Враги не должны появляться за пределами арены

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Введение

Данное подробное руководство создано специально для всех игроков, желающих погрузиться в игру VOXGORE. Оно поможет вам быстро освоиться с основными механиками игры и начать получать удовольствие от игрового процесса.

Установка и запуск

Чтобы начать играть в VOXGORE, следуйте простой инструкции по установке:

- Скачайте архив с файлами игры
- Распакуйте содержимое архива в удобное для вас место на компьютере
- Найдите и запустите исполняемый файл voxgore.exe

После запуска игры перед вами откроется главное меню, где вы сможете выбрать одно из двух действий:

- Начать новый матч
- Выйти из игры

Игровой процесс

VOXGORE представляет собой динамичный бесконечный шутер в жанре Shoot 'em up. Основная задача игрока — уничтожение волн противников, которые появляются одна за другой.

После каждой успешно пройденной волны у вас есть шанс получить различные бонусы:

- Новое оружие
- Улучшения характеристик

Игра продолжается до тех пор, пока игрок способен отражать атаки противников, что делает каждую сессию уникальной и непредсказуемой.

СИСТЕМНАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

1. Общие сведения

Наименование продукта: “VOXGORE”

Версия: 0.0.0.1

Дата сборки: 08.09.2025

Движок: Godot Engine 4.4.1

Тип приложения: 3D-шутер

Системные требования:

Минимальные:

- ОС: Windows 10
- Процессор: Intel Core i3
- Память: 2 GB RAM
- Видеокарта: Vulkan 1.0 совместимая
- Место на диске: 110 MB
- Поддержка Vulkan

Рекомендуемые:

- ОС: Windows 10+
- Процессор: Intel Core i5
- Память: 4 GB RAM
- Видеокарта: Vulkan 1.2 совместимая
- Место на диске: 110 MB
- Поддержка Vulkan

2. Установка и развертывание

- Разархивируйте пакет voxgore_export.rar
- Запустите Voxgore Bloodsuckers.exe

3. Установка пакета игры для среды Godot Engine

1. Установите последнюю версию Godot Engine (https://store.steampowered.com/app/404790/Godot_Engine/)
2. Разархивируйте VOXGORE-Developers-rep.rar и откройте project.godot в Godot Engine
3. Включите аддоны (рис 1-4)

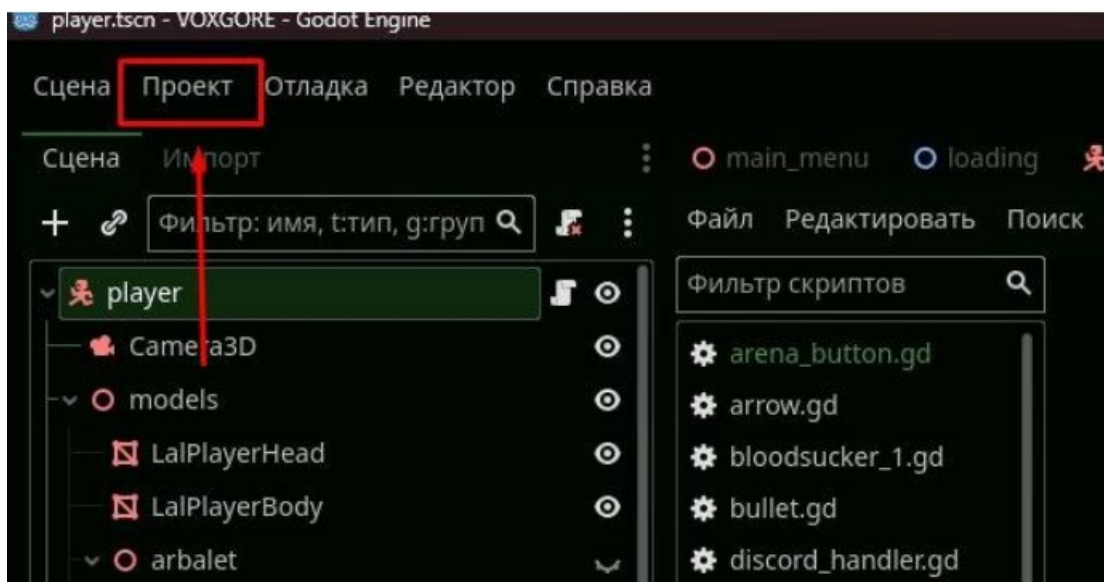


Рисунок 1.

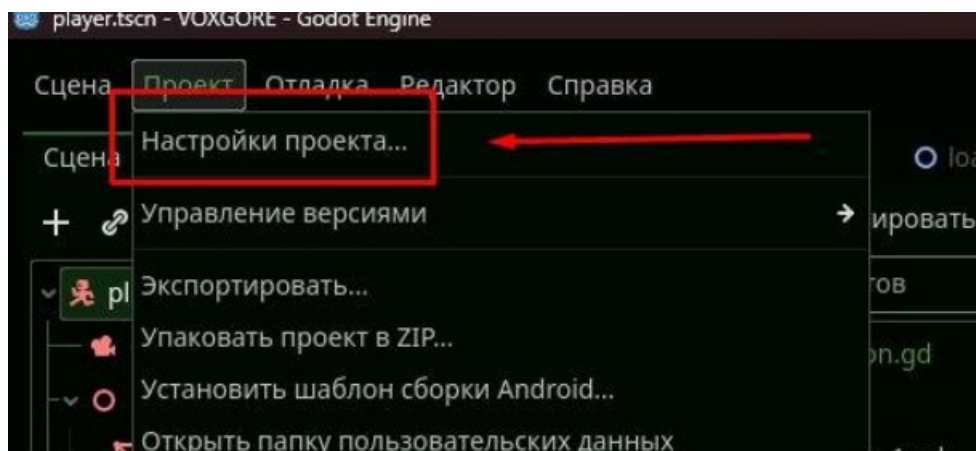


Рисунок 2.

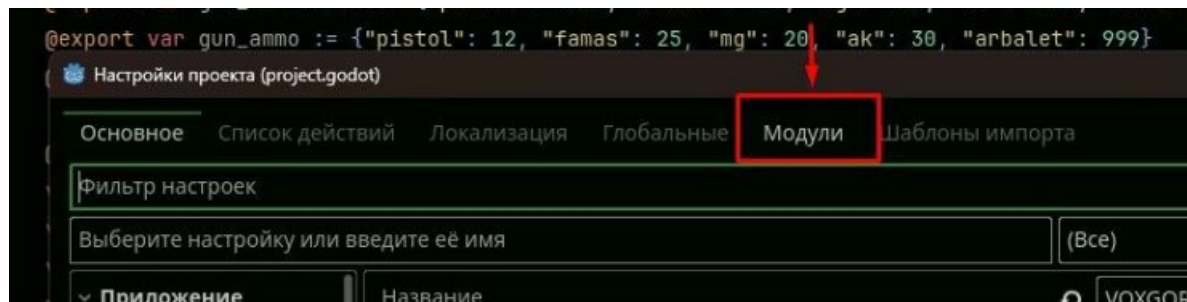


Рисунок 3.

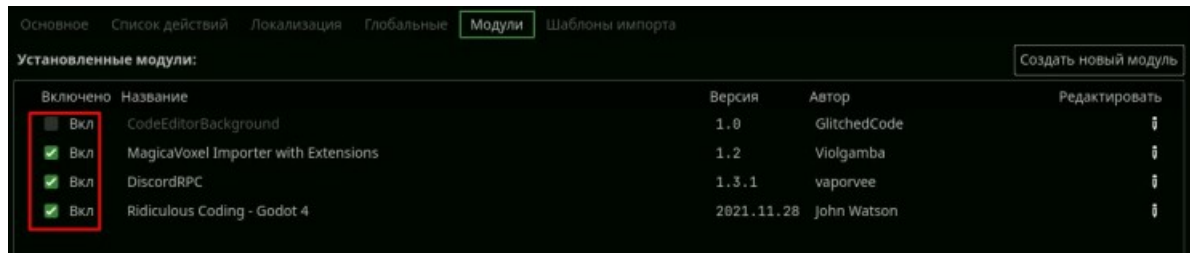


Рисунок 4.