

Стартовое меню. **2 часа**

Астероид. **1 час**

Первый лазер. **1 час**

Остальные лазеры. **40 минут**

Эффект взрыва. **40 минут**

Вражеские корабли. **1 час**

Исправление неточностей + счётчик количества уничтоженных метеоритов. **1 час**

На этом этапе впервые увидел, как игра выглядит на реальном устройстве. Понял, что камера ведёт себя не так, как нужно.

Настроил отображение для экранов, отношение высоты к ширине которых больше 16/9. **1 час**

Исправление неточностей + изменение генерации астероидов. **40 минут**

1 уровень. **Итого: 9 часов**

Корабль с золотом. **2 часа**

Золотой слиток. **3 часа**

Из-за того, что я сделал особое отображение на “вытянутых” дисплеях, Canvas Scale не работал на них как нужно. Нормального решения я не нашёл, поэтому написал скрипт, который задаёт позицию счётчика относительно камеры.

2 уровень. **Итого: 5 часов**

Измерение пройденной дистанции и анимация её вывода на экран. **1 час**

Щит. **1.5 часа**

Магазин. **4 часа**

Босс. **5 часов**

Всего потрачено: 25.5 часов

Не учтено время создания спрайтов (все кроме астероидов)