**"Thunderstrike"**

**ТЗ**

1. В качестве блока хранения данных используется база данных. В ней будет содержаться информация о том, на каком уровне сохранился игрок и настройки (ключ – ник, вводимый при начале игры).
2. Экраны приложения: главное окно (возможность начать новую игру, продолжить прошлую сессию или отправиться в настройки), настройки (регулировка громкости звукового сопровождения, яркости и музыки; наличие эффектов (взрывов при уничтожении врагов)) и уровни (5 уровней каждой сложности, их тематика подготовлена заранее, как и количество врагов, однако они появляются в рандомном месте и времени; изменение уровня сложности влияет на количество врагов, их скорость атаки и хитпоинты).
3. Задние фоны созданы нами, а модели врагов и героя взяты из интернета.
4. Графические элементы отсутствуют.
5. Типы врагов: боссы и обычные (они подразделяются на легкие и тяжелые, первые более быстрые и с меньшим количеством хп, но представляющие меньшую угрозу для вашего персонажа, вторые наоборот). Персонаж может перемещаться в любом направлении внутри определенной зоны экрана и атаковать противников с помощью пушки. В качестве лута выступают бафы (щит, сила ускорение), выпадающие с определенной вероятностью.
6. Наследуемая структура классов используется для реализации различных типов врагов.
7. Управление реализуется с помощью стрелок клавиатуры или клавиш (A, D, W, S – лево, право, верх, низ), атака по нажатию левой кнопки мыши.
8. Звуковое сопровождение присутствует, оно будет меняться в зависимости от сложности и на время битвы с боссом.