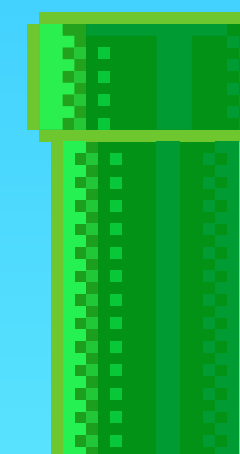
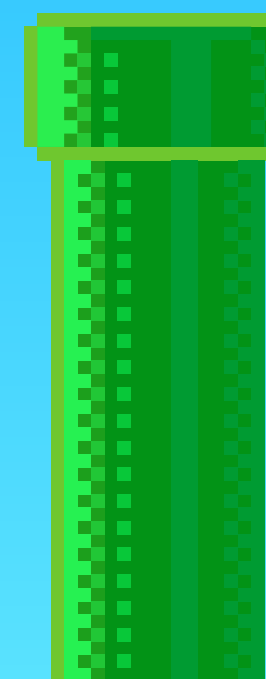
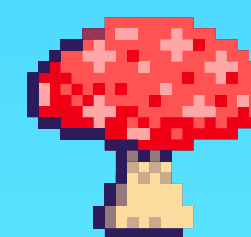
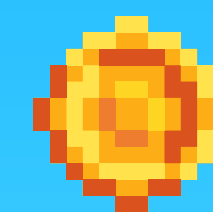
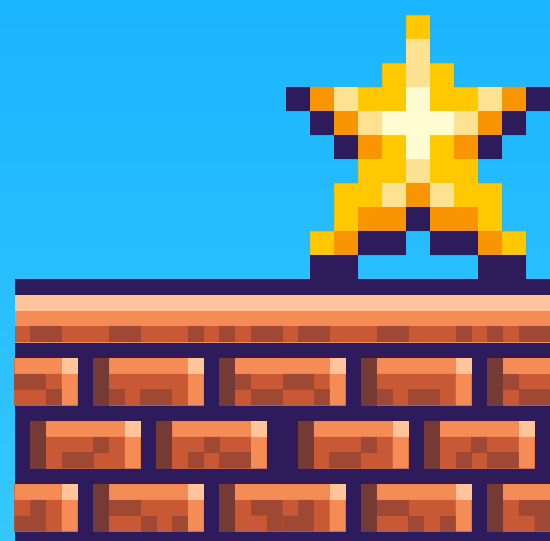


# CAT SMASH!

ИГРАТЬ!

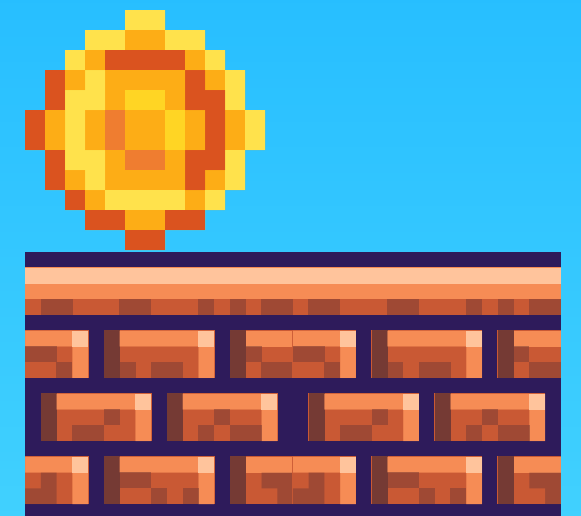
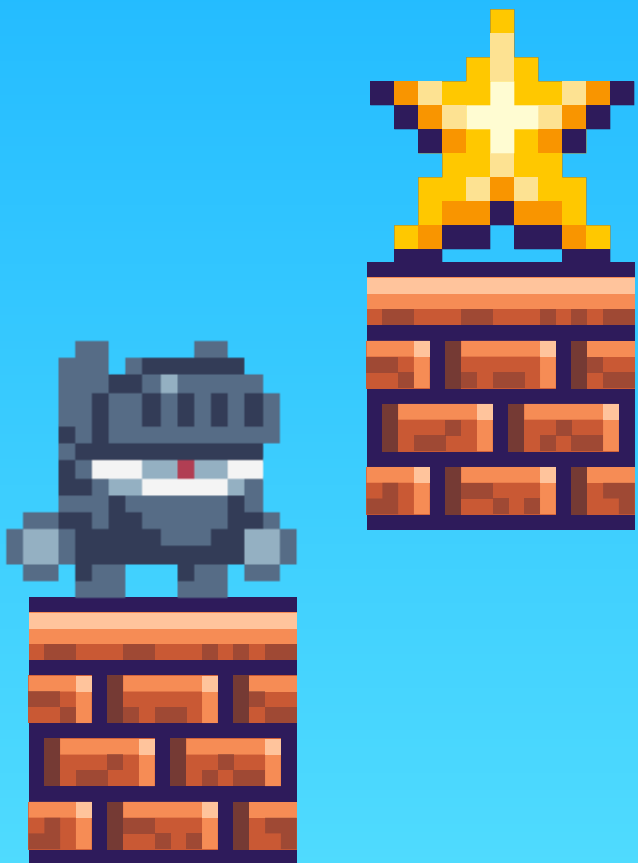


# ПРО ЧТО ИГРА?

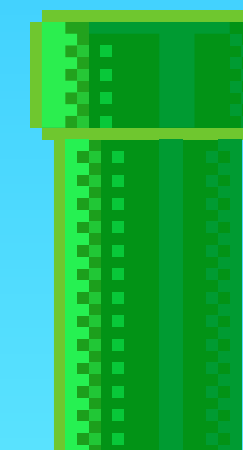
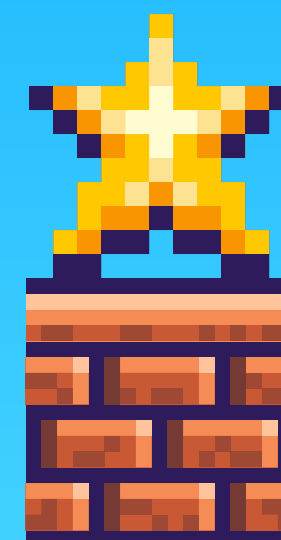
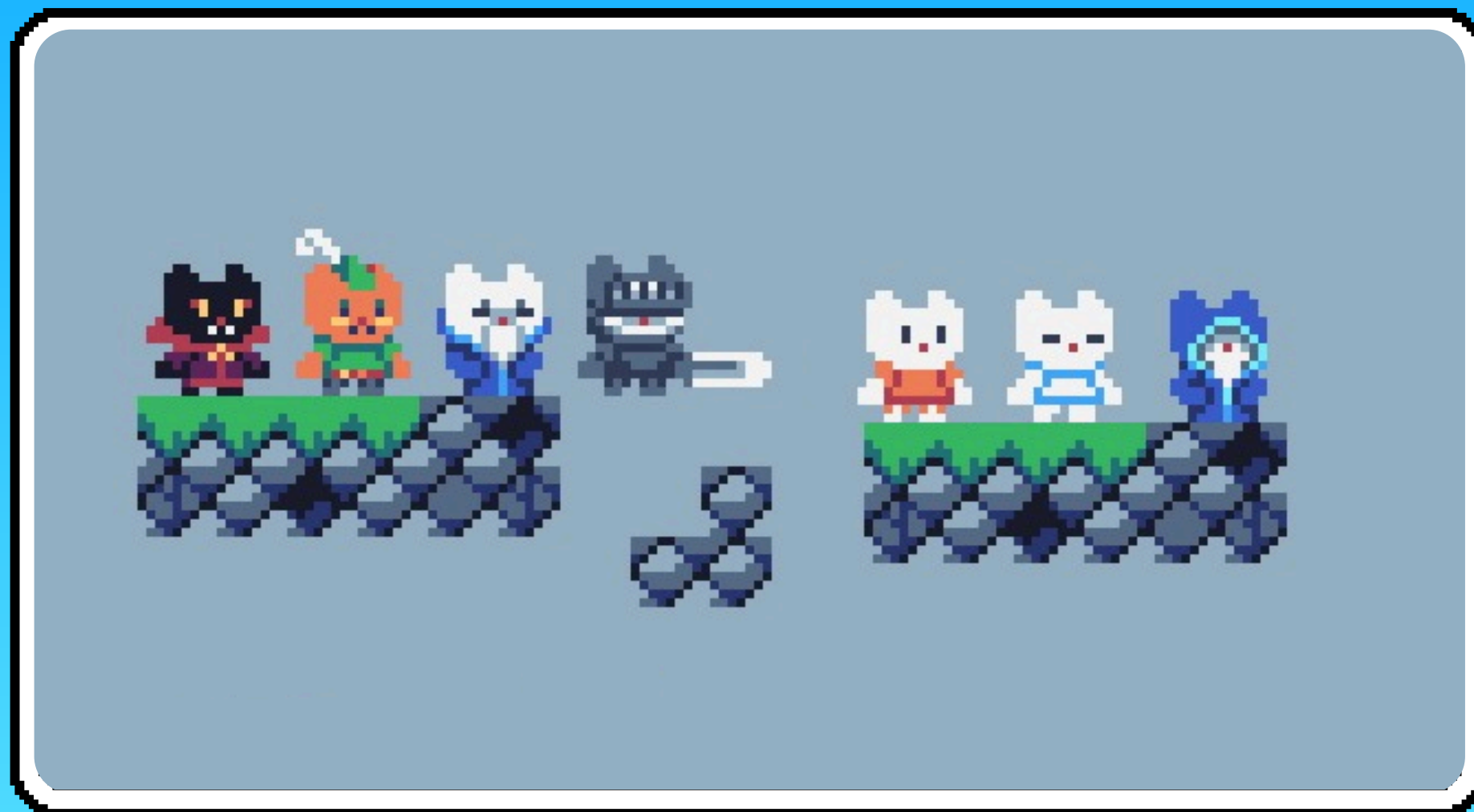
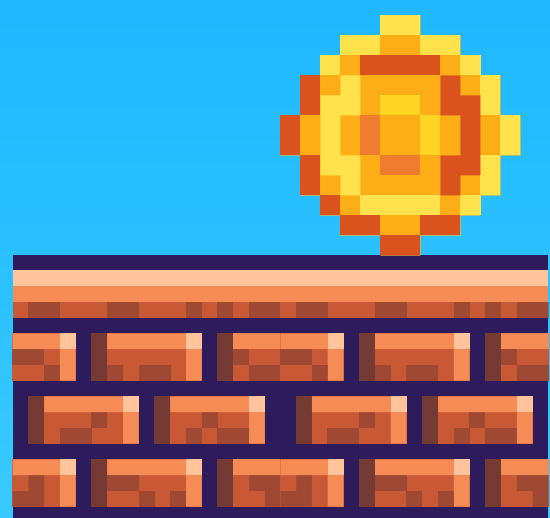


Цель проекта

Разработать  
аркадный файтинг  
игру, для двух и  
игроков старше 10.



Концерт арты

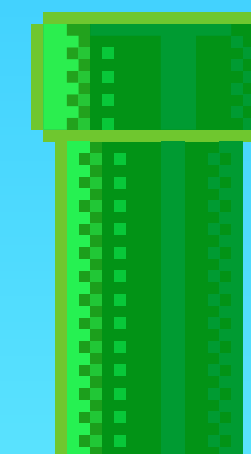
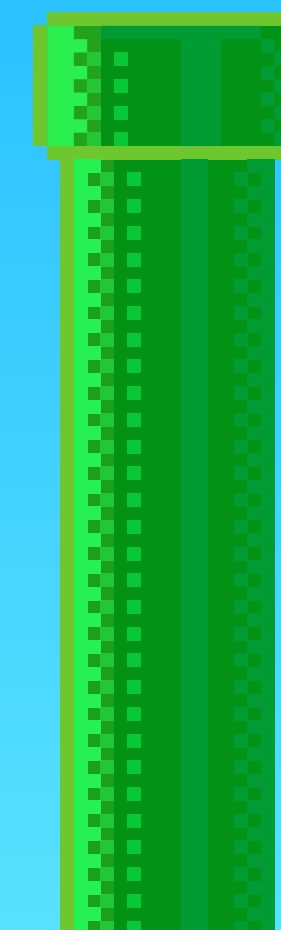


# КАК ИГРАТЬ?

Бежать по горизонтали и прыгать,  
атаковать и уворачиваться.

Прыжок

К



Уворот

L



Атака

J



Бег

A или D



МЕТОДОЛОГИЙ

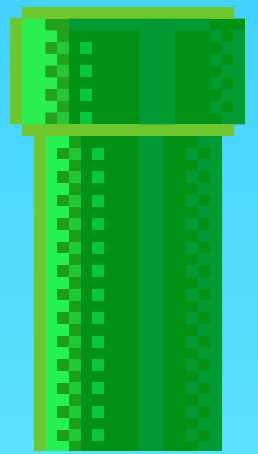
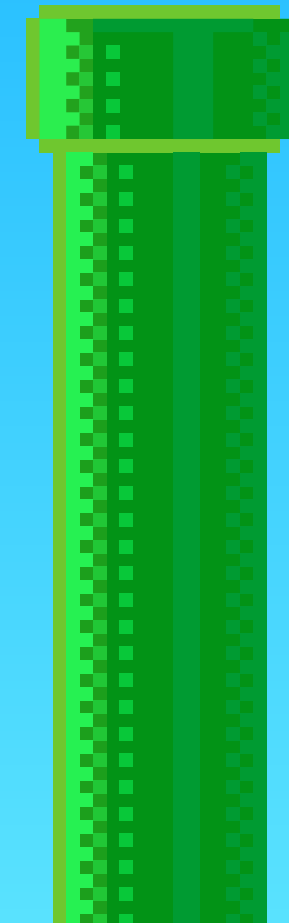
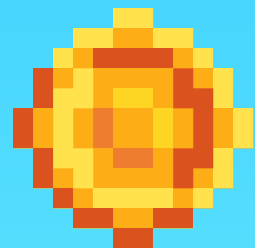
КАКИЕ  
МЕТОДОЛОГИИ  
РАЗРАБОТКИ  
ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ?

Agile

Lean Startup

Scrum

Kanban



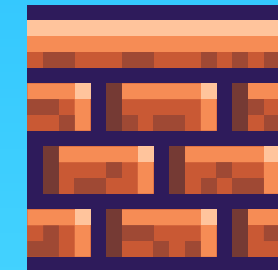
# РОЛИ В КОМАНДЕ

Кто за что отвечал?

Шатохин  
Влас

Сагинов  
Бейбарыс

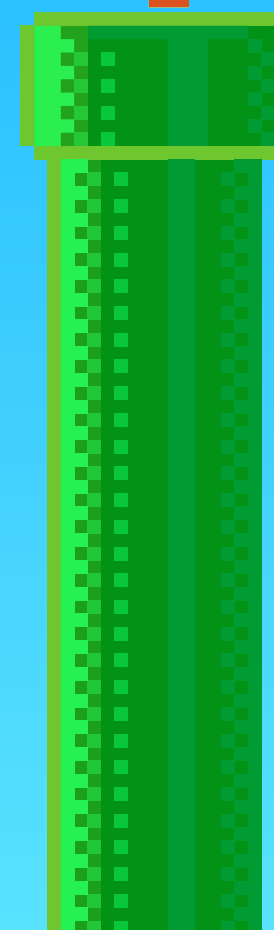
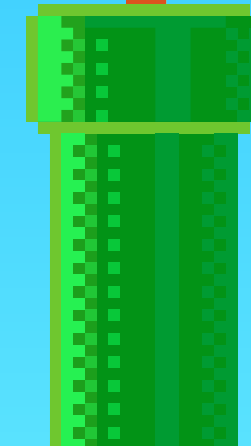
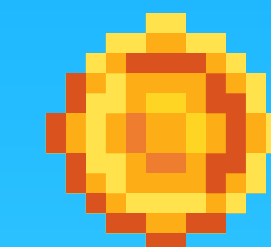
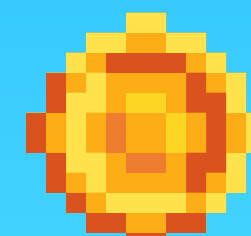
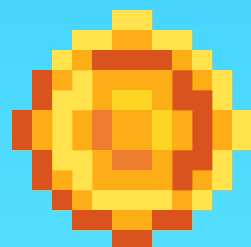
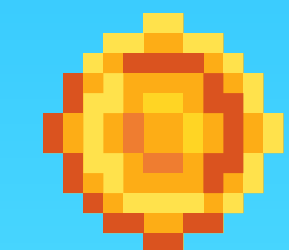
Турганбаев  
Оразбай



Спринты

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ  
СПРИНТОВ:

ОДНА  
НЕДЕЛЯ





# ВРЕМЯ ВОПРОСОВ!

КОНЕЦ

