**Техническое задание программисту**

**ИГРА: «Z-Shoot» или «Зомби в городе»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Содержание** | **Срок выполнения** |
|  | ~~Экран запуска (загрузки) – кнопки Новая (запуск с первой комнаты), Продолжить (загрузка сохранения), Выйти (выход в ОС). Переход игрока на экран загрузки при нажатии Esc.~~ | 20.09 |
|  | Система ГГ – количество жизней, отрисовка хелсбара, счетчик патронов (если нужен), ~~панель инвентаря (создание, отрисовка, вывод на экран / удаление с экрана, использование предмета)~~, броня (если нужно), формула урона включающая все нужные параметры. | 27.09 |
|  | Операции ГГ – разбить предмет/объект (наличие хп/брони у предметов), смена спрайта у цели. Возможное действие цели при ее уничтожении (взрыв динамита, газовое облаком и т.п.). *Прим. Действует и на живые объекты.* | 04.10 |
|  | Операции ГГ – открыть (использовать?) предмет (изменение статуса предмета, наличие сообщения, смена спрайта цели). Проверить возможность объединения операций открыть и использовать (нажали на ящик – он открылся; нажали на замок – дверь открылась, если был ключ в инвентаре) с помощью глобальных операций. | 04.10 |
|  | Операции ГГ – атака (радиус ближней / дальней атаки, смена спрайта, таймер ближней атаки / большого оружия для большей реалистичности, таймер смены / перезарядки оружия (если надо), отображение урона (если надо)), добавить в формулу урона из п.1 зависимость от типа оружия. *Прим. Действует и на противника.* | 11.10 |
|  | ~~Операции ГГ – взять предмет (взять, предмет перемещается в инвентарь / используется и исчезает, бросить предмет, исчезает в инвентаре и появляется рядом с ГГ)~~ *~~Прим. Проверить статьи на gcup.ru.~~* | 18.10 |
|  | Окно ГГ – активные кнопки инвентаря (~~выделение объекта~~ и изменение параметров ГГ - +хп, смена спрайта – добавление оружия), кнопки крафта (положить, склепать в одно, результат). | 25.10 |
|  | Операции ГГ – кнопки крафта (количество кнопок для исходных материалов, склепать, результат), уничтожение предметов и создание в инвентаре (свободной ячейке) нового предмета. Наличие рецепта и случайности результата (если запланировано). Невозможность крафта, если не заняты кнопки исходных материалов («максимальное кол-во – х кнопок»). | 25.10 |
|  | Предметы в инвентаре – вес (если надо), складывание однородных предметов в стопки, отображение количества в стопке (только для патронов и гранат?). |  |
|  | ~~Отображения курсора – смена спрайта в зависимости от операции / положения курсора на объекте (стандарт, мишень, использовать).~~ |  |
|  | Отображение содержимого в открываемом контейнере (всплывающий инвентарь, состоящий из нескольких ячеек), взять предмет, взять все предметы, закрыть. Сообщение о невозможности взять предмет, если в инвентаре ГГ нет места. |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |