

***Дисциплина: Учебная практика***

**Проектная документация к игре «Змейка»**

**Выполнили студенты:** Азимли А.Э.

Зверев Н.Д.

**Проверил преподаватель:** Карпов Р.В.

Москва 2023 г.

**Оглавление**

[**Устав проекта** 3](#_Toc127208742)

[**Описание** 4](#_Toc127208743)

[**Техническое задание** 5](#_Toc127208744)

[**Состав участников и роли** 6](#_Toc127208745)

[**Приложения** 7](#_Toc127208746)

# **Устав проекта**

**Цель проекта:** целью настоящего проекта является создание досуговой игры «Змейка» для интересного времяпровождения.В этой игре пользователь сможет насладиться красивой графикой и захватывающим сюжетом игры.

**Задачи:** основной задачей игры является набор баллов путём поедания змейкой шариков на игровом поле.

**Результаты:** по итогу проекта мы получили полноценную 2D-игру.

**Ключевые факторы успеха (КФУ):** ключевыми факторами успеха являются целеустремленность разработчиков, чётко организованный менеджмент проекта.

**Риски:** во время реализации проекта отсутствовали внутренние, внешние и персональные риски, которые могли бы повлиять на процесс разработки.

# **Описание**

Игра представляет собой небольшое жёлтое поле размером 800×600, внутри которого движется виртуальная змейка и поедает виртуальные шарики. За каждый виртуальный шарик Вы получаете балл. В игре так же присутствует музыкальное сопровождение и звуковой эффект при поедании шарика, при поворотах змейки, а также при завершении игры.

**Правила игры:**

1. Нельзя выходить за пределы поля
2. Змейка во время своего движения и набора очков не должна врезаться в саму себя
3. Змейка по оси x может двигаться **только** в одном направлении (либо вправо, либо влево); змейка по оси y может двигаться **только** в одном направлении (либо вверх, либо вниз)

# **Техническое задание**

1) Во время воспроизведения игры будет музыкальное сопровождение

2) Змейка будет находиться на игровом поле и при выходе из границы игрового поля, игра будет завершаться

3) Целью змейки являются шарики, которые будут появляться на игровом поле в произвольном порядке

4) Будет вестись счёт

5) При взятии еды змейкой на игровом поле длина змейки будет увеличиваться на 1

6) При поворотах змейки будет звуковой эффект

7) При поглощении шарика змейкой на игровом поле будет звуковой эффект

8) При выходе змейки из границ игрового поля тоже будет звуковой эффект

# **Состав участников и роли**

1. Зверев Никита Денисович (разработчик, дизайнер)
2. Азимли Афган Эльмин оглы (разработчик, проектный менеджер)

# **Приложения**

**Воспроизведение игры**

