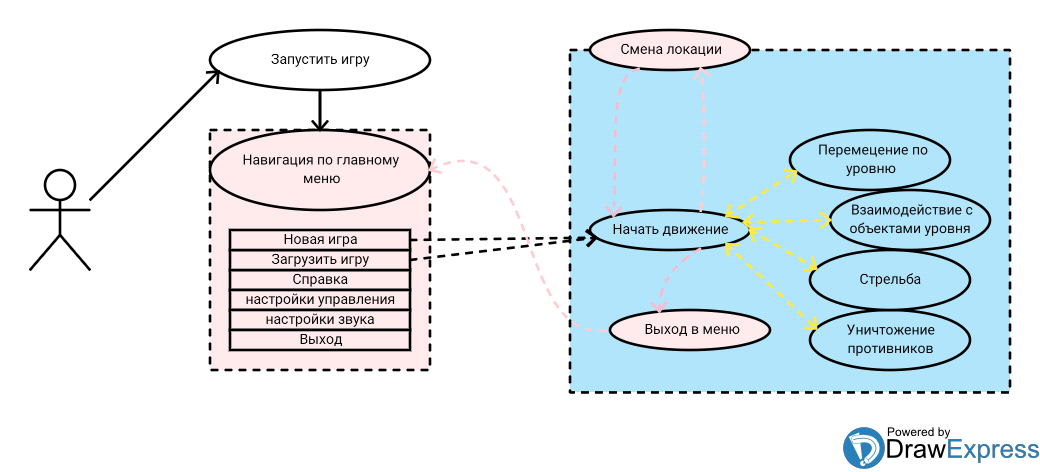
Техническое задание

# Введение:

1. Рабочее название – «YetAnotherProject».
2. Жанр – Side scroller
3. Платформа - (Windows / Linux)???
4. Сроки выполнения:
   1. 2 модуль -
   2. 3 модуль –

# Функциональные требования:

На данной UML-диаграмме представлены основные возможности игрока:

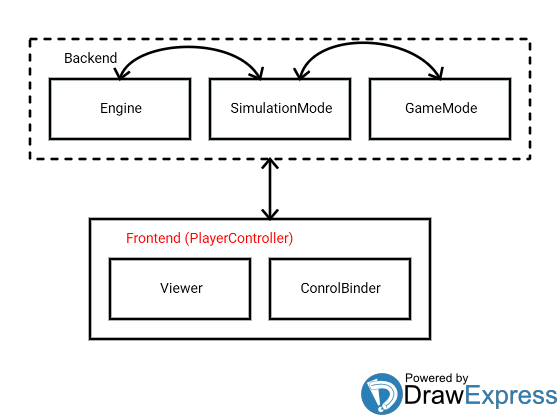


Для обеспечения которых проект должен:

1. Обеспечивать возможность запуска:
   1. Главного меню
   2. Игровой сессии
2. Обеспечивать следующие функции:
   1. Общие:
      1. Обрабатывать приходящие от пользователя команды
      2. Обеспечивать возможность смены локации (меню – уровень,   
         уровень – уровень)
      3. Обеспечить возможность кастомизации управления / звука
      4. Обеспечивать возможность выхода
      5. Сохранять внутреннее состояние при выходе
   2. Игровые:
      1. Обновлять состояние игрового поля
      2. Отображать состояние игрового поля
      3. Отображать состояние подконтрольного персонажа
      4. Отображать состояние экипировки персонажа
      5. Отображать состояние активных заданий

# Основные компоненты

На данной диаграмме представлены основные компоненты системы.



Где:

1. Engine – сущность, отвечающая за загрузку необходимых для игровой сессии ресурсов и обеспечивающая игровой мир тиками.
2. SimulationMode – Базовая точка входа, в игру, в которой описывается создание загрузочного экрана и главного меню. Отвечает за снятие текущего уровня с обработки и загрузку нового, является точкой, к которой привязывается Viewer и ControlBinder.
3. GameMode – он же уровень, сущность, описывающая базовую инициализацию игрового мира и создание глобальных виджетов. Занимается контролем игровой ситуации.
4. PlayerController – Сущность, занимающаяся взаимодействием с пользователем и привязанная к подконтрольной внутриигровой сущности Avatar.  
   1. Viewer – Сущность, привязанная к создаваемому приложением окну и занимающаяся обновлением экрана по команде из SymulationMode.
   2. ControlBinder – занимается регистрацией эвентов клавиатуры.

# Диаграмма основных классов и компонент

