ТЗ по проекту

Перед началом игры игрока встречает главное меню. На фоне картинка с космической тематикой и большая надпись с названием игры сверху по центру. Чуть ниже кнопка для старта игры. По нажатию игра начнётся.

Сначала игрок увидит спрайт космического аппарата (картинкой для него будет любая модель НЛО из игры Geometry Dash), это и есть «персонаж». На фоне будет изображение космического пространства (чёрный фон со звёздами вдали).

Перед самым началом экран «застывает» в одном положении и, пока игрок не нажмёт на любую кнопку, игровой процесс не начнётся.

Когда игровой процесс запустится, игрок сможет перемещать своего персонажа влево и вправо с помощью стрелок на клавиатуре.

С интервалом в N секунд будут появляться снаряды, они будут падать вниз из точки экрана с координатами Y и случайной X. Игрок будет должен ловить эти снаряды. Если он поймает, игра продолжится, а игроку дадут очки, он сможет видеть их количество сверху экрана. Если снаряда падает до определённой точки Y, но игрок так и не поймал её, игра также продолжится, но игрок потеряет одну жизнь. Их будет три и их количество будет отображаться также сверху экрана. По мере набирания очков скорость снарядов увеличится.

Если игрок растеряет все жизни, игра закончится, появится небольшое окно с отображением набранных очков и локального рекорда игрока и кнопкой для выхода в главное меню.