**1. Общие положения**

**1.1 Наименование системы**

Dark Knife

**1.2 Цели, назначение и область использования системы**

Данное приложения является экшен-платформером.

Индивидуальность данной игры:

1. Игры с подобными персонажами и в подобных текстурах еще не было
2. Для данной игры не требуется мощный компьютер и навыки игрока
3. Игра бесконечна, тк можно постоянно улучшать свой результат

Данная игра работает без подключения к интернету и предназначена для персонального компьютера.

**1.3 Очередность создания системы**

- Производится разработка концептуальной, логической, физической модели приложения  
- Проектируется дизайн уровней и их отрисовка.  
- Проектируются процессы взаимодействия предметов и персонажей.  
- Проектируются анимации, экраны загрузки и поражения   
- Проектируются процессы подгрузки персонажей и предметов.  
- Производится соединения модулей.  
- Производится полноценное тестирование системы.  
- Производится устранение ошибок, выявленных по результатам приемочных испытаний.

**2. Основные технические решения**

**2.1 Технологии**

|  |  |
| --- | --- |
| **№** | **Наименование** |
| 1 | Библиотеки Pygame, PyQt5 |
| 2 | Библиотеки Ast, multipledispatch, pygame-menu, screeninfo |
| 3 | Библиотеки Sys, Random, Re |
| 4 | И многие другие.. |

**2.1.2. Функциональная структура системы**

Принцип работы приложения:

1. Пользователь начинает игру.
2. Персонаж отрисовывается на метке.
3. После прохождения уровня погружается следующий.
4. При прохождении всех уровней пользователь видит время за которое он прошел игру