1. Wprowadzenie
   1. Cel pracy
2. Ogólny opis gatunku (gatunek, format, przeznaczenie)
   1. RTS jako gatunek gier
   2. Przeznaczenie(czytaj, jakie osoby będą zainteresowane gatunkiem)
   3. Przykładowe tytuły
3. Założenia techniczne
   1. Platforma (Aplikacja w aktualnej wersji przeznaczona na komputery z systemem Windows)
   2. Unity
   3. C# (działający razem z Unity)
   4. Gimp (aplikacja do obróbki oraz tworzenia grafik)
   5. Git – system kontroli wersji
      1. Github (serwis internetowy przeznaczony do projektów programistycznych)
      2. Github Desktop (aplikacja serwisu GitHub)
4. Rozgrywka (ogólny opis gry)
   1. Interakcja z otoczeniem(jednostki i budynki)
   2. Przebieg rozgrywki(zarabianie, rekrutacja, walka)
   3. Cel rozgrywki(wyeliminować przeciwnika poprzez niszczenie budynków przeciwnika)
   4. Sterowanie
      1. Myszka
      2. Klawiatura
   5. Mechanika
      1. Jednostka(Pojedyncza jednostka posiada swoje statystyki i funkcje)
         1. Pracownicy
         2. Wojownicy
         3. Łucznicy
      2. Walka (polega na wejściu przeciwnika w zasięg jednostki i następuje atak co X sekund wyliczany na podstawie wzoru Y)
      3. Mechanika gonienia (Goń i atakuj, po ucieczce równej 2 razy zasieg agresji, traci „agresje”)
      4. Ekonomia (pasywnie otrzymywane jest Z pieniędzy + budynki)
5. Świat gry
   1. Obiekty statyczne (kamienie, stanowiace granice mapy, budynki, gracza/przeciwnika)
   2. Obiekty dynamiczne (jednostki)
   3. Mapa (efekt na razie tylko wizualny)
   4. Przeciwnik
      1. Jednostki
      2. Budynki
   5. Grafika (informacje o użytych grafikach, jak zostały stworzone, obrobione itp. Oraz jak powstały animacje w unity)
6. Assety
   1. Czcionka „nazwa” (czcionka z assetu)
   2. Muzyka (muzyka z assetu)
7. Ramy czasowe projektu(kiedy były prace nad czym, git zapisuje historie pracy na której będzie można się wzorować)
8. Dodatkowe pomysły, zapasowe(do czasu obrony będą tu się pojawiały nowe pomysły oraz usuwane wprowadzone zmiany)
   1. Leaderboard - tablica statystyk
   2. Regeneracja zdrowia po czasie
   3. Rozdzielczosci ekranu
   4. Ulepszenia budyków
   5. Grafiki/animacje
9. Notatki/lista zmian (to jest z szablonu, nie wiem właściwie co tutaj umieścić)

Kamil Zieliński