# Игра для ОС Windows в жанре Arcade / Top-down shooter.

Цель проекта – разработка компьютерной игры с активным геймплеем, развивающим скорость реакции.

Проект реализован на языке C++ с использованием объектно-ориентрованной графической библиотеки SFML.

Разработка потребовала реализации множества математических алгоритмов таких как: расчёт передвижений юнитов с учётом коллизий(столкновений), просчёта баллистики, механики незаметного появления врагов и их поведения.

Также требовалось вручную реализовывать обязательные для современной игры алгоритмы отображения анимаций, смены музыки и вывода звуков, работы с меню и отображения элементов интерфейса.

На данный момент игра находится на стадии открытого тестирования, на основе полученных отзывов планируется расширение игровых механик, с целью повышения заинтересованности продуктом потенциального потребителя.