**План процесса создания проекта по пайтону:**

**by Nabi**

*(Проект за 40 дней. Start: 17.10.24, Approximate end: 25.11.24)*

(I hope I will have a stimulus to continue this after final)

17.10: Сделать папку в гитхабе

17.10–18.10: Подумать об общей концепции истории, написать сюжет и продумать концовки

19.10: Cделать research по прогам и путям по создании игры по визуальной новелле

20.10: Сделать дизайн персонажей, добавить им личности

21.10–28.10: Сделать полноценную программу/приложение для новеллы(оболочка):

То есть как нибудь –

* template of the game without text and pictures
* main menu
* options
* ending and credits

29.10–31.10: Подготовить диалоги и монологи, целый текст игрового процесса

01.11-14.11: Заняться частью с рисунками и музыкой:

* Сделать полноценные фреймы (желательно легко рисуемые, но эстетично приятные)
* Cделать не назойливую, но приятную фоновую музыку(несколько)
* Сделать запоминающуюся мелодию главного меню и вообщем главную музыку игры.

15.11–16.11: Внедрить диалоги и текст в игру без фреймов и музыки

17.11–18.11: Внедрить всю часть с контентом в игровую оболочку(программу/приложение)

19.11–20.11: Проверить игру на ошибки или баги, при необходимости исправить их.

21.11: Проверить, подходит ли проект под требования и дескриптору оценок, подправить при необходимости

22.11: Подумать о том, куда можно загрузить игру

23.11: Загрузить игру в какую нибудь платформу(например, steam?)

24.11: Приготовить project report, with all the process of the project. (Думаю, что можно по чуть-чуть записывать свои действия при процессе, и в конце подытожить всё.

25.11: Подготовиться морально и повторить все что нужно для дефенса на файнале, а также защититься на 100 баллов.