**Техническое задание.**

**Название проекта:** календарь для монахов.

**Исполнитель:** Губиев Д. А. и Булацев Д. Р.

**1.Описание**

Суть игры проста внизу экрана находиться персонаж на него сверху сыплются еда и тренировочные снаряды(гантели, гири и т.д.)

Игра делиться на два этапа. Этап ‘поедания’ – это этап в котором необходимо ловить еду которая добавляет очки калорий. Этап ‘тренировки’ – это этап в котором необходимо ловить трен. снаряды которые отнимают калории, но добавляют очки силы.

Если поймать предмет не в нужное время три раза за уровень вы проиграете и уровень придётся начать с начало.

На каждом уровне цель будет разной.

**2. Целивая аудитория.**

Все кому больше 5 лет и стало скучно.

**3. Требования к программе или программному изделию.**

* **Вступительное окно.**

кнопка 'играть' переносит на выбор уровня

кнопка 'выход' закрывает программу

* **Выбор уровня.**

3 кнопки выбора уровня с картинкой на них

* **Игровое прастранство.**

персонаж внизу экрана управляемы с помощью мыши или стрелок.

предметы двух типов падающие на персонажа

таймер смены режима

при смени режима меняеться цвет фона и цель

2 счётчика очков в првой части экрана

**4. Этапы.**

* **Вступительное окно**

работает кнопка выхода

кнопка играть переносит на следующее окно

начать окно выбора уровня

* **Начало игрового окна**

закончить окно выбора уровня

сделать персонажа

сделать падающие предметы

еда добавляет калории

* **Игровое окно улучшается**

добавление анимаций

добавление таймера

смена режима игры на 'тренировку'

гантели отнимают ккал и добавляют силу

* **Уровни**

добаления счётчиков на экран

установка целий на разные уровни