**Как понять, насколько сделана техническая задача по game design’у?**

Как правило, нам тяжело понять выполнена ли та или иная задача по игровому дизайну, ведь никто не скажет: «Здесь не хватает таких пунктов, было бы неплохо внести вот эти правки!». Но всё-таки, как же нам оценить проделанную работу, что должно быть в ней ясно и чётко выраженно?

Во-первых, любая задача начинается с идейной составляющей, поэтому её описывают с внешнего представления. Стараются описать картину, что рождается в голове.

Вот вы описали то, что увидели, но как же дальше? Во-вторых, вам придётся определить логику работы. Что потребуется для того, чтобы описать логическую модель? – Нам нужно выделить участвующие объекты в идейной компоненте, затем описать способы их работы и взаимодействий исходя из того, что увидели, описать действия и то, как называется получаемый результат.

**Закрепим:**

1. Выделить объекты
2. Определить вычисляемые объекты
3. Описать свойства (характеристики)
4. Описать действия со стороны каждого объекта.

Третьим пунктом начнётся самое весёлое – надо составить математическую модель. В нашем случае нас будут волновать конкретные действия, что мы рассматривали в логической компоненте. Определим, что из всего этого является множеством, что будет представлять функцию простую или параметрическую, определим переменные, далее обозначим уже математические операции: унарные, коммутативные, аддитивные, импликации, исключения. После этого мы получим достаточную математическую формулировку для того, чтобы создать уже программную модель.

1. Определить представление объектов (множества, переменные, функции, параметры, мат. операции)
2. Записать формулировку вычисляемого результата
3. Включить параметры, от которых зависит наша функция
4. Расставить знаки от определённых значений
5. Записать конечную формулу

И четвёртым пунктом мы должны как-то визуально представить наши данные для игрока. Определим выходные данные, укажем место отображения, сделаем набросок внешнего интерфейса.

**Итого:**

1. Описать идею
2. Представить её логически со связями
3. Описать её математическую модель
4. Описать интерфейс/место отображения статических данных
5. Провести тестирование