**Математическая постановка задачи**

**Формула генерации очков по времени прохождения:**

**F = (k \* deltatime) / f**

где

* F – количество очков;
* f – специальный показатель сложности;
* K – количество кадров;
* deltatime – это количество времени между кадрами.

**Формула передвижения игрового персонажа:**

**d = v \* s \* deltatime \* r**

где

* d – расстояние пройденное игровым объектом;
* v – вектор направления;
* s – скорость объекта;
* deltatime – время между текущим в предыдущим кадром;
* r – специальный коэффициент учета ускорения.