**Приложение к заданию на выполнение курсового проекта**

**Краткое описание программы:**

Разработать игру в жанре "Симулятор" директора магазина на ПК с использованием движка Unity и языка C#.

**Полное описание задачи:**

* Карта местности.

Основное место действия игры, на нем расположен сам магазин и прилегающие к нему здания.

* Механика продажи и выкладки товара на полки.

Заполнение полок методом простой выкладки или заполнение фрейма “инвентаря” полки декоративностью.

* Механика закупки товаров.

Фрейм напоминающий инвентарь по своей структуре в которой находятся товары для закупки или товары на полках в определенном здании (магазине товаров).

* Механика электроэнергии.

Отключение энергопитания из-за неуплаты налогов за свет (влияет на работоспособность холодильников в магазине).

* Механика кредита.

Взятие денежного займа на развитие магазина (покупку оборудования, товаров).

**Входные данные:**

На вход подаются клавиши управления игроком в том числе управление мышью для работы с инвентарем и камерой.

**Выходные данные:**

На выход выдается изображение.

Пример изображения на выходе:



Разработал: студент группы П1-18 Курбанмухаммедов 17.03.2021

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Согласовано: преподаватель Гусятинер Л.Б. 17.03.2021

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_