# **Приложение к заданию на выполнение курсового проекта**

**Краткое описание программы:**

Разработать 2d runner(механики) используя Unity на языке C#

**Полное описание задачи:**

Цель игры:

Игрок должен продержаться как можно большое кол-во времени для получения большего кол-во очков. Ему будут мешать ловушки.

Разработать для игры модули:

1. Игрок.

Разработать основные механики игрока. Кол-во хп. Передвижение.

1. Передвижения Игрока.

Игрок может двигаться вверх или низ, что бы избегать препятствия. У игрока есть ограничению по перемещению 3 полосы по которым он может перемещаться.

1. Ловушки.

Ловушки постепенно двигаются к игроку. При касание сними игрок получает урон отнимая у игрока хп. У ловушек есть разные варианты появления. Постепенно плотность ловушек возрастает, что усложняет игру.

Разработал: студент группы П2-18 Завадский М.А. 25.05.2021

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

Согласовано: преподаватель Гусятинер Л.Б. 25.05.2021

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