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

**Краткое описание программы:**

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

**Полное описание задачи:**

Цель игры:

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

Разработать для игры модули:

1. Игрок.

Разработать основные механики игрока. Количество здоровья.

Передвижение.

1. Передвижения Игрока.

Игрок может двигаться вверх или вниз, что бы избегать препятствия. У игрока есть ограничения по перемещению (3 полосы по которым он может перемещаться).

1. Ловушки.

Ловушки постепенно двигаются к игроку. При взаимодействие с ними игрок получает урон, отнимая у игрока здоровья. 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

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