Функционал игры SHMUP  
  
**Геймплей**

Игрок управляет космическим кораблем и перемещается по вертикально-прокладываемой трассе.

Вражеские объекты атакуют игрока с разных сторон.

Игрок должен уничтожать врагов, избегать попадания снарядов и собирать бонусы.

**Оружие**

Игрок должен иметь доступ к различным видам оружия, которые можно менять в процессе игры.

Каждое оружие должно иметь уникальные характеристики, такие как скорость стрельбы, урон, радиус поражения и эффекты.

**Виды оружий**

Пулемет: высокая скорость стрельбы, низкий урон,

Ракетница: медленная скорость стрельбы, высокий урон, большой радиус поражения.

Лазер: высокий урон, задержка перед выстрелом, возможность пересекать несколько врагов.

+- то как показано в данном видео https://www.youtube.com/watch?v=U-D9RkEcTIM

**Бонусы**

В игре будет настроена вероятность выпадение случайного бонуса с врага из ниже перечисленных

1. Щит

Бонус, предоставляющий игроку временный щит, который поглощает урон от вражеских атак.

2. Бонусы к здоровью

Бонус, восстанавливающий здоровье игрока.

3. Усиление оружия

Бонус, который усиливает текущее оружие игрока, увеличивая его урон, скорость стрельбы или другие характеристики.

**Дополнительно:**

1. Настроить магазин для апгрейда орудий или защиты корабля за очки полученные после боя.

2. Сделать систему генерации контейнеров с бонусами (помимо временных бонусов с контейнера могут выпасть дополнительные очки).

3. Сделать финального босса в конце локации.