**1** ВВЕДЕНИЕ

Данный проект имеет название “Раннер наоборот”. Проект будет представлять из себя игру, где пользователь будет не уворачиваться от препятствий, а наоборот, будет их сам расставлять. Задача игрока – не дать компьютерному персонажу добежать до точки назначения, расставляя на его пути различные препятствия таким образом, чтобы он либо не смог, либо не успел его преодолеть. На победу в этой игре будет влиять везение и умение просчитывать ходы наперед.

**2** ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**2.1** Программные интерфейсы

Программа будет написана с помощью инструмента разработки двух- и трехмерных приложений и игр Unity.

**2.2** Интерфейс пользователя

Иллюстрации интерфейса приложены к проекту.

**2.3** Характеристики пользователей

Программа будет нацелена на широкую аудиторию вне зависимости от пола, возраста, социального положения.

**2.4** Предположения и зависимости

В процессе разработки приложение может обрести дополнительный функционал в зависимости от многих факторов.

**3** СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**3.1** Функциональные требования

1. Возможность одиночной игры.

2. Ведение статистики.

3. Отрисовка карты мира на экран.

4. Управление с помощью тачпада (расстановка препятствий на экран).

5. Отрисовка препятствий.

**3.2** Нефункциональные требования

1. Удобство использования – приложение должно иметь простой и понятный интерфейс с быстрым доступом к основным функциям.