

1	Верстка рабочих окон							
		С	Экран магазина игр					
				0	Окнан нет		2	1,00
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, есть эффект нажатия на кнопку, есть время в игре по формату, есть иконки одного размера, в верху окна ФИО и регион			
		С	Стартовое окно игры блоки				2	2,00
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть но отличается от дизайна, либо камера стоит не в нужном положении			
				2	Окно есть, по дизайну, камера стоит в нужном положении, но область поподания слишком большая			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, камера стоит в нужном положении и расстояния камеры идентично дизайну			
		С	Игровое поле игры блоки				2	2,00
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, камера стоит в нужном положении и расстояния камеры идентично дизайну			
		С	Окно проигрыша				2	0,50
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть, но не в дизайн			
				2	Окно есть в дизайн			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, камера стоит в нужном положении и расстояния камеры идентично дизайну			
		С	Окно настроек				2	0,50
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть, но отличается от дизайна			
				2	Окно есть соответствует дизайну			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, кнопки нажимаются и менют состояние			
		С	Окно ежедневного бонуса				2	0,50
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ці элементы работают)			
		С	Окно инсутрций в игре блоки				2	1,00
				0	Окнан нет			
				1	Окно есть но не соответствует дизайну			

				2	Окно есть соответствует дизайну			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, последовательность блоков соблюдена, текст верный			
		С	Стартовое окно игры баскетбол				2	0,50
				0	Окна нет			
				1	Окно есть но отличается от дизайна, либо камера стоит не в нужном положении			
				2	Окно есть, по дизайну, камера стоит в нужном положении, но область поподания слишком большая			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, камера стоит в нужном положении и расстояния камеры идентично дизайну			
		С	Окно игры баскетбол				2	2,00
				0	Окна нет			
				1	Окно есть			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть, соответствует дизайну, камера стоит в нужном положении и расстояния камеры идентично дизайну			
		С	Информация на игровом поле баскетбол				2	2,00
				0	Информации нет			
				1	Информация есть но в произвольном месте			
				2	Информация есть по дизайну но не все информация отображена в нужном месте			
				3	Информация есть, над кольцом: время до окончания игры, количество очков и количество очков что бы проти дальше и текущий счет			
		С	Бонусный бросок				2	2,00
				0	Броска нет			
				1	Есть информация о бонусном броске но нет самого броска			
				2	Есть информация о бонусном броске, можно совершить бросок			
				3	Есть информация о бонусном броске, можно совершить бросок, во время броска мяч горит огнем и камера летит за ним			
		С	Пройденый уровень в игре баскетбол				2	2,00
				0	Экрана нет			
				1	Есть экран но не соответствует дизайну			
				2	Есть экран есть незначительные отклонения от дизайна			
				3	Экран есть полностью соответствует дизайну			
		С	Проигранный уровень в игре баскетбол				2	2,00

				0	Экрана нет			
				1	Есть экран но не соответствует дизайну			
				2	Есть экран есть незначительные отклонения от дизайна			
				3	Экран есть полностью соответствует дизайну			
2	Использование инструментов верстки							
		И	Используется Canvas		Не засчитывать если не выполнено		2	1,00
		И	Весь интерфейс собран на объектах UI		Не засчитывать если не выполнено		2	1,00
		И	Используется не стандартный шрифт		Не засчитывать если не выполнено		2	1,00
		И	Основной размер приложения 1920x1080, баскетбол полный экран с черными боками и соотношением сторон мобильного телефона		Не засчитывать если не выполнено		2	1,00
В	Хранение данных							17,00
1	Преоктирование способов хранения данных							
		И	Используется только XML,JSON, Бинарные форматы		Не засчитывать если не выполнено		5	2,00
		И	Используется выданный конфигуратор уровней для игры блоки		Не засчитывать если не выполнено		6	1,00
		И	есть парсер для конфигуратора уровней в игре блоки		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00
		И	Прсер конфигурации вынесен в отдельный скрипт		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00
		И	Парсер в игре блоки выполняется 1 раз при старте игры		Не засчитывать если не выполнено		5	2,00
		И	Уровни в игре блоки после старта игры хранятся в виде Scriptable object. 1 объект на все уровни		Не засчитывать если не выполнено		5	2,00
		И	Все игры в оболочке должны иметь файл конфигурации для определения что запускать, как запускать и картинку превьюшки для оболочки		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00
		И	Конфигуратор магазина в игре блоки хранит в себе количество монеток и их цена, формат xml		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00
		И	конфигурация ежедневного бонуса, суммы и время обновления ежедневного бонуса, формат xml		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00
		И	конфигуратор пользователя который хранит в себе лучший счет, количество монет, конфигурацию настроек из окна настроек, ежедневный бонус (10 20 30 40 60 75 100) и дату его взятия, формат xml		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00

		И	Конфигуратор игры баскетбол Хранить конфигурацию игры в формата json. В файле должна храниться информация по уровня - количество очков что бы пройти на следующий уровень (1 2 3 попадания) - время доступное на каждый уровень (по 30 сек на уровень), и особенность уровня		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00	
		И	У оболочки должен быть файл конфигурации в формате json в котором храниться информация об уже добавленных играх и времени проведенных в ней, этот файл должен обновляться(фиксироваться время)		Не засчитывать если не выполнено		5	2,00	
		И	название файлов отражают их суть и назначение		Не засчитывать если не выполнено		5	1,00	
Г	Использование инструментов игрового движка								22,00
1	Разработка игровых механик								
		С	Стартовый экран игры блоки				3	1,00	
				0	Экрана нет				
				1	Экран есть, но не все кнопки кликабельны				
				2	Экран есть, все кнопки кликабельны, но не все кнопки выполняют свою функцию, вся логика в паттерне ecs				
				3	Экран есть, все кнопки кликабельны и выполняют свою функцию согласно заданию, вся логика в паттерне ecs				
		С	Ежедневный бонус игры блоки				3	0,50	
				0	функционала нет				
				1	Экрана есть, но бонус не начисляется				
				2	Функционал есть, но бонус начисляется не согласно конфигуратору, вся логика в паттерне ecs				
				3	Экран есть, бонус начисляется согласно конфигуратору, вся логика в паттерне ecs				
		С	Игровой экран игры блоки				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Игровой экран есть, но не все элементы работают				
				2	Игровой экран есть, все элементы работают, но расположение не согласно заданию, вся логика в паттерне ecs				

				3	На игровом экране с верху в углах сохраняется лучший счет и количество монет, а между ними красный круг с цифрой пройденных уровней, Вокруг шара находится кольца которое уменьшается в зависимости от оставшегося времени. Время на каждый уровень фиксировано равное 20 сек, вся логика в паттерне ecs			
		С	Уровни в игре блоки				3	2,00
				0	функционала нет, либо уровни статичны			
				1	Из файла конфигурации уровней (Scriptable object) по порядку берется уровень			
				2	Из файла конфигурации уровней (Scriptable object) произвольным образом берется уровень. Уровни в рамках одной игры (одного запуска игры) Уровни повторяются в рамках одной игры. Уровни могут быть 2x2 и 3x3, для ускорение процесса проверки работ необходимо реализовать два уровня размера 2x2 и 2 уровня 3x3, пятый последующий уровни берутся в произвольном порядке как 2x2, так и 3x3.			
				3	Из файла конфигурации уровней (Scriptable object) произвольным образом берется уровень. Уровни в рамках одной игры (одного запуска игры) не должны повторятся. Уровни могут быть 2x2 и 3x3, для ускорение процесса проверки работ необходимо реализовать два уровня размера 2x2 и 2 уровня 3x3, пятый последующий уровни берутся в произвольном порядке как 2x2, так и 3x3. вся логика в паттерне ecs			
		С	Гемплей игры блоки				3	2,00
				0	функционала нет			
				1	Функционал есть, но блоки не сталвикаются			
				2	Прохождение уровня считается сбор всех кубиков в центре, если в процессе движения кубика он задевает другой кубик то это проигрыш, если закончилось время это проигрыш вся логика в паттерне ecs			

				3	Прохождение уровня считается сбор всех кубиков в центре, если в процессе движения кубика он задевает другой кубик то это проигрыш, если закончилось время это проигрыш Если игрок собрал в центре все кубики то запускается следующий уровень, при этом вверху цифра в круге увеличивается на 1 и количество монет увеличивается на 1. В случаи проигрыша открывается главное меню, и вместо кнопки плей(играть) показывается кнопка рестарт, вся логика в паттерне ес			
		С	Скины в игре блоки				3	1,00
				0	функционала нет			
				1	Функционал есть, но на одном уровне стоят разные кубики,вся логика в паттерне ес			
				2	Функционал есть, но обычные кубики появляются на уровнях после 1,вся логика в паттерне ес			
				3	На первом уровне играют всегда кубики, начиная со 2 уровня и далее играют только кубики-фигурки, вся логика в паттерне ес			
		С	Главный экрн игры баскетбол				3	0,50
				0	Экрана нет, либо не работает			
				1	Экран есть, но игра запускается не по нажатию на кнопку			
				2	Игра начинается с главного экрана, на котором располагается кнопка старт. По нажатию на которую открывается игры.			
				3	Игра начинается с главного экрана, на котором располагается кнопка старт. По нажатию на которую открывается игры.вся логика в паттерне ес			
		С	Гемплей игры баскетбол				3	2,00
				0	Функционала нет			
				1	Функционал есть, но очки не считаются			
				2	Мяч можно бросить в кольцо, очки засчитываются 1 попадание== 1 очко, есть, данные уровнястатичны.вся логика в паттерне ес			

				3	Мяч можно бросить в кольцо, очки засчитываются 1 попадание== 1 очко, есть, данные уровня берутся из конфигуратора(не статичны).Новый мяч появляется только тогда когда мяч после броска коснулся чего либо.вся логика в паттерне ecs			
		С	Уровни в игре баскетбол				3	1,00
				0	функционала нет			
				1	Функционал есть, только одного уровня			
				2	В игре 3 уровня 1 уровень бросок прям перед кольцом 2 уровень бросок с углов по очередно 3 уровень бросок с улов и с центра, кольцо не двигается в лево в право.вся логика в паттерне ecs			
				3	В игре 3 уровня 1 уровень бросок прям перед кольцом 2 уровень бросок с углов по очередно 3 уровень бросок с улов и с центра, кольцо двигается в лево в право.По окончанию всех уровней игра начинается с первого.вся логика в паттерне ecs			
		С	Бонусный бросок				3	1,00
				0	Бонусного броска нет			
				1	Бонусный бросок есть, но не отвечает требованиям задания, но понятно что это бонусный бросок			
				2	После того как время закончилось, дается бонусный бросок, из центра но игрок отдаляется от стандартной позиции и бросает мяч, при попадании бонусного мяча, очки не начисляются либо начисляются не верно (не 5). вся логика в паттерне ecs			
				3	После того как время закончилось, дается бонусный бросок, из центра но игрок отдаляется от стандартной позиции и бросает мяч, при попадании бонусного мяча, начисляется 5 очков. вся логика в паттерне ecs			
		С	Оболочка				3	1,00
				0	функционала нет			
				1	Функционал есть, но игры статичны			

				2	по нажатии на плюс мы указываем папку с игрой, ваша оболочка сама должна понять(или каким-то образом помоч) какой файл нужно запускать и какая превью будет. Если игру не возможно добавить оболочка должна сообщить причину (нет запускаемого файла или нет превью),можно добавить 2 одинаковых игры.вся логика в паттерне ecs			
				3	по нажатии на плюс мы указываем папку с игрой, ваша оболочка сама должна понять(или каким-то образом помоч) какой файл нужно запускать и какая превью будет. Если игру не возможно добавить оболочка должна сообщить причину (нет запускаемого файла или нет превью),нельзя добавить две одинаковых игр с одной папки.вся логика в паттерне ecs			
		С	Расположение скриптов				3	1,00
				0	скриптов нет, либо разбросаны			
				1	Скрипты в отдельной папке			
				2	Скрипты в отдельной папке в которой подпапки под каждую игру			
				3	Скрипты в отдельной папке в которой подпапки под каждую игру, в подпапках есть деление на логические элементы			
		С	Комментарии				3	1,00
				0	Коминатриев нет			
				1	Комментарии есть но не везде			
				2	Комментарии sumtag у каждого класса но содержат только описани без аргументов			
				3	Комментарии sumtag у каждого класса и содержат полное описание передаваемых параметров			
		С	наименование классов и переменных				3	1,00
				0	Наименовани классов и переменных хаотичны			
				1	Наименование классов и переменных и меет общий стиль			
				2	Наименование переменных везде в стиле camel case, Название переменных и классов не везде отражает их назначение			
				3	Наименование переменных везде в стиле camel case, Название переменных и классов отражает их назначение			
		И	Используется только Leopotam/ecs		Не засчитывать если не выполнено		3	2,00

1	Создание программной анимации							
		И	Все окна открываются с веру вних		Не засчитывать если не выполнено		3	1,00
		И	В каждой игре можно включить выключить музыку и звук		Не засчитывать если не выполнено		3	0,50
		И	После столкновения кубика с другим кубиком, он разлетается на мелкие кубики и улетает в сторону своего движения.		Не засчитывать если не выполнено		4	0,50
		И	Появление уровня происходит с игрового поля по 4 блока по 0,2с на 1 блок		Не засчитывать если не выполнено		4	1,00
		И	есть звук на нажатие любой кнопки		Не засчитывать если не выполнено		4	0,50
		С	Звуки и музыка в играх				4	0,50
				0	Звуков нет			
				1	Звуки есть частично.			
				2	Звуки в игре блоки нажатие на кнопки, фоновая музыка, отсчет таймера, проигрыш,выигрыш, на жатие на кубики			
				3	Звуки в игре блоки нажатие на кнопки, фоновая музыка, отсчет таймера, проигрыш,выигрыш, на жатие на кубики. Баскетбол: При проигрыше звучит фраза «гейм овер», При ударе меча об что либо звучит звук удара мяча, фоновая музыка			
		И	Бонусный мяч при броске замедляется и имеет эффект огня		Не засчитывать если не выполнено			1,00
		И	При попадании мяча в кольцо присутствует эффект вертикального огня		Не засчитывать если не выполнено		4	1,00
		И	Время жизни мяча при касании земли 4 сек		Не засчитывать если не выполнено		4	1,00
		И	Мяч спавнится в руках всегда под разным углом рисунка мяча		Не засчитывать если не выполнено		4	1,00
		И	Мяч имеет физику мяча		Не засчитывать если не выполнено		4	2,00
2	Создание анимации				Не засчитывать если не выполнено		4	1,00
		И	Мяч у игрока покачивается.		Не засчитывать если не выполнено		4	0,50
		И	При попадании мяча в кольцо цепочки пошатываются		Не засчитывать если не выполнено			1,00
		И	Присутствует анимация таймера (он тикает)		Не засчитывать если не выполнено		4	0,50
Ж	Тестирование результатов (в том числе реакция на баги)							9,00
1	Создание и тестирование билд							
		И	Есть билд всех игр		Не засчитывать если не выполнено		6	2,00

		И	Функционально билды работают и не вылетают, не зависают		Не засчитывать если не выполнено		6	2,00
		И	В билде можно реализовать главную идею игр		Не засчитывать если не выполнено		6	2,00
2	Тестирование результата сборки	И			Не засчитывать если не выполнено			
		И	Можно запустить игры из оболочки		Не засчитывать если не выполнено		6	2,00
		И	Можно добавить игры из оболочки		Не засчитывать если не выполнено		6	1,00
Итого								100,00