

Код	Субкритерий	Тип аспекта	Аспект	Судейский балл	Методика проверки аспекта	Требование или номинальный размер	Проф. задача	Макс. балл
<b>А Импортное и настройка моделей игры</b>								<b>6,00</b>
1	Создание проекта							
		И	Проект находится в папке Фамилия Регион		Не засчитывается, если не выполнено		1	0,50
		И	Проект называется RTS 2024		Не засчитывается, если не выполнено		1	0,50
2	Организация проекта							
		С	Структурирование проекта				1	2,00
				0	Структуры нет			
				1	Частично соблюдается структура проекта			
				2	Все ресурсы разделены по папкам, название папки определяет содержимое			
				3	Все ресурсы разделены по папкам, название папки определяет содержимое, внутри папок все ресурсы разделены на подпапки с логической привязкой			
		С	Иерархия объектов				1	1,00
				0	Структуры нет			
				1	Прослеживается простая иерархия окон - мелкие элементы (кнопки, текст) вложены в объект-контейнер. Допускается 3 окна без иерархии.			
				2	Прослеживается простая иерархия окон - мелкие элементы (кнопки, текст) вложены в объект-контейнер. Все окна имеют иерархию.			
				3	Прослеживается сложная иерархия окон - мелкие элементы (кнопки, текст) распределены на логичные контейнеры (списки, набор кнопок), которые вложены в один общий контейнер (панель). Все окна имеют иерархию.			
		С	Наименование объектов				1	1,00
				0	Наименования хаотичные и не отображают суть объекта			
				1	Не все наименования объектов имеют единый стиль и явно отображают суть объекта			
				2	Все наименования объектов имеют единый стиль и явно отображают суть объекта			
				3	Родительские объекты и дочерние объекты имеют нестандартные наименования с единым стилем и явно отображают суть объекта			
		С	Наименование ресурсов				1	1,00
				0	Предоставленные ресурсы не были переименованы или имеют нелогичные наименования			
				1	Все ресурсы переименованы, наименования имеют хаотичный стиль или нелогичны.			

				2	Все ресурсы переименованы, не все наименования соблюдают единый стиль и логичны			
				3	Все ресурсы переименованы, все наименования соблюдают единый стиль и логичны			
<b>Б Разработка пользовательского интерфейса</b>								<b>22,00</b>
1	Верстка рабочих окон							
		С	Окно Главное меню				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Состоит из 1 кнопок (играть, настройки, выход). Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				2	Состоит из 2х кнопок (играть, настройки, выход). Имеется фон на весь экран. Имеются подсказки согласно КЗ. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				3	Состоит из 3х кнопок (играть, настройки, выход). Имеется фон на весь экран. Имеются подсказки согласно КЗ. Верстка и текстуры полностью согласно макету в КЗ.			
		С	Окно Настройки				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Есть не все элементы взаимодействия. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				2	Окно открывается НЕ на весь экран, окно по центру экрана. Сверху указано название окна. Есть элементы взаимодействия - размер экрана (dropdown), режим окна (toggle), звук и музыка (toggle), громкость (slider), закрытие окна (button), сохранить (button), выход (button). Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				3	Окно открывается НЕ на весь экран, окно по центру экрана. Сверху указано название окна. Есть элементы взаимодействия - размер экрана (dropdown, значения согласно КЗ), режим окна (toggle), звук и музыка (toggle), громкость (slider, от 0 до 100), закрытие окна (button), сохранить (button), выход (button). Верстка и текстуры полностью согласно макету в КЗ.			
		С	Окно настройки игры				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Есть не все элементы взаимодействия. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			

				2	Окно открывается НЕ на весь экран, окно по центру экрана. Есть элементы взаимодействия - количество противников (dropdown), сложность (dropdown), размеры карты (inputfield). Противникам и игроку можно менять цвет (button) и имя (inputfield). Окно частично соответствует макету в КЗ.			
				3	Окно открывается НЕ на весь экран, окно по центру экрана. Сверху указано название окна. Есть элементы взаимодействия - количество противников (dropdown, значения согласно КЗ), сложность (dropdown, значения согласно КЗ), размеры карты (inputfield, фильтр ввода согласно КЗ). Противникам и игроку можно менять цвет (button) и имя (inputfield, фильтр ввода согласно КЗ). Окно полностью соответствует макету в КЗ.			
		С	Панель управления. Блок команд.				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Есть панель команд. Расположение согласно КЗ. Есть кнопки всех юнитов. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				2	Есть панель команд и строительства. Расположение согласно КЗ. Есть кнопки всех юнитов истройка зданий. Панели скрываются скрываются и открывается согласно КЗ. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				3	Есть панель команд и строительства. Расположение согласно КЗ. Есть кнопки команд всех юнитов и зданий,стройка зданий, тренировка юнитов. Панели скрываются скрываются и открывается согласно КЗ. Верстка и текстуры полностью согласно макету в КЗ.			
		С	Панель управления. Мини-карта				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	В виде ромба, отображает актуальную генерацию карты. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ. Расположение согласно КЗ. В виде ромба, отображает актуальную генерацию карты. Отображаются актуальная информация по ресурсам, ИЛИ юнитам, ИЛИ территориям цветами согласно КЗ. Верстка и текстуры полностью согласно макету в КЗ.			
				2				

				3	Расположение согласно КЗ. В виде ромба, отображает актуальную генерацию карты. Отображаются актуальная информация по ресурсам, И юнитам, И территориям цветами согласно КЗ. Верстка и текстуры полностью согласно макету в КЗ.			
		С	Панель управления. Блок выделения				2	2,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Выделение одного объекта отображает общую информацию согласно КЗ. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				2	Выделение одного объекта отображает информацию согласно КЗ, у рабочих отображаются ресурсы. Выделение нескольких объектов отображает информацию согласно КЗ. При отсутствии выделения панель пустая. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
				3	Выделение одного объекта отображает информацию согласно КЗ, у рабочих отображаются ресурсы. Выделение нескольких объектов отображает информацию согласно КЗ. Индикаторы имеет числовое и цветовое значение согласно КЗ. При отсутствии выделения панель пустая. Верстка и текстуры частично согласно макету в КЗ.			
		С	Панель ресурсов				2	1,00
				0	Окна нет или верстка полностью не соответствует макету в КЗ.			
				1	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Не все ресурсы отображаются.			
				2	Панель частично соответствует макету и описанию КЗ. Отображается 5 ресурсов.			
				3	Панель полностью соответствует макету и описанию КЗ. Отображается 5 ресурсов согласно КЗ.			
		С	Результаты игры				2	1,00
				0	Окна нет или макет полностью не соответствует КЗ.			
				1	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Расположение и размер произвольное.			
				2	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Размер и расположение согласно КЗ. Отображается только результат - победа/проигрыш. Есть кнопка "Выход".			
				3	Панель полностью соответствует макету и описанию в КЗ. Размер и расположение согласно КЗ. Отображается результаты и статистику			

		С	Окно паузы				2	1,00
				0	Окна нет или макет полностью не соответствует КЗ.			
				1	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Кнопка паузы располагается и имеет вид согласно КЗ. Расположение и размер произвольное.			
				2	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Кнопка паузы располагается и имеет вид согласно КЗ. Расположение и размер согласно КЗ.			
				3	Панель полностью соответствует макету и описанию в КЗ. Кнопка паузы располагается и имеет вид согласно КЗ. Расположение и размер согласно КЗ.			
		С	Предварительный запрос выхода				2	0,50
				0	Окна нет или макет полностью не соответствует КЗ.			
				1	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Расположение и размер произвольное.			
				2	Панель частично соответствует макету и описанию в КЗ. Расположение и размер согласно КЗ.			
				3	Панель полностью соответствует макету и описанию в КЗ. Расположение и размер согласно КЗ.			
		С	Качество верстки				2	2,00
				0	Верстка отсутствует или выполнена не качественно.			
				1	Верстка удовлетворительная, текстуры элементов UI не растягиваются.			
				2	Верстка хорошая, текстуры элементов UI не растягиваются. Якоря и растягивание логично применяются.			
				3	Верстка превосходная, текстуры элементов UI не растягиваются. Якоря и растягивание логично применяются. Элементы UI имеют масштаб 1:1:1. Применяются Layout-компоненты.			
2	Использование инструментов верстки							
		И	В игре есть кнопка паузы в правом верхнем углу		Не засчитывается, если не выполнено		2	0,50
		И	Весь интерфейс собран на Canvas		Не засчитывается, если не выполнено		2	1,00
		И	Весь текст использует нестандартный шрифт		Не засчитывается, если не выполнено		2	1,00
		И	Основной размер приложения 1920x1080, UI адаптирован под это разрешение.		Не засчитывается, если не выполнено		2	2,00
<b>В</b>	<b>Хранение данных</b>							<b>17,00</b>
1	Преоктирование способов хранения данных							
		С	Структура файлов читабельна				2	1,00
				0	Структуры нет или не читается (невозможно прочесть данные).			
				1	Структура есть, частично можно прочесть наименования ключей.			

				2	Структура есть, частично можно прочесть наименования ключей, они отражают реальную суть значений.			
				3	Структура есть, можно прочесть все наименования ключей, они отражают реальную суть значений.			
2	Преоктирование способов хранения данных							
		И	Статичные данные хранятся только в формате XML или JSON, без использования static.		Не засчитывается, если не выполнено		3	1,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Лучника согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Конфигурация Лучника записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Строителя согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		2	0,50
		И	Конфигурация Строителя записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		2	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Катапульти согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Конфигурация Катапульти записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Лекаря согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Конфигурация Лекаря записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Тяжелого воина согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		3	0,50
		И	Конфигурация Тяжелого воина записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		3	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Мечника согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Конфигурация Мечника записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Есть и используется файл конфигурации для Осадной башни согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		3	0,50
		И	Конфигурация Осадной башни записывается в ScriptableObject и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		3	0,50
		И	Есть и используются файлы конфигурации всех зданий согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		4	2,00
		И	Конфигурация всех зданий записана в ScriptableObject'ы и используется.		Не засчитывается, если не выполнено		4	2,00
		И	Есть и используются файл конфигурации Игровой сессии - модификаторы сложности игры, радиус свободной зоны (от объектов) вокруг Ратуши		Не засчитывается, если не выполнено		3	1,00
		И	Есть и используются файл конфигурации Настройки приложения - разрешение экрана, режим окна, звуки и музыка, громкость. При изменении настроек файл должен обновляться.		Не засчитывается, если не выполнено		4	2,00
		И	Название файлов конфигурации отображают их суть		Не засчитывается, если не выполнено		3	0,50
<b>Г</b>	<b>Использование инструментов игрового движка</b>							<b>24,00</b>
1	Разработка игровых механик							
		С	Стартовый экран игры				3	0,50
				0	Экрана нет.			
				1	Экран есть, можно запустить игру.			

				2	Экран есть. Работают все кнопки согласно КЗ. Используются принципы SOLID.			
				3	Экран есть. Работают все кнопки согласно КЗ. Подсказки отображаются. Используются принципы SOLID.			
		С	Настройки				3	1,00
				0	Экрана нет.			
				1	Экран есть. Работают меньше половины параметров.			
				2	Экран есть. Работают больше половины параметров. Используются принципы SOLID.			
				3	Экран есть. Работают все параметры. Используются принципы SOLID.			
		С	Настройки Игровой сессии				3	2,00
				0	Экрана нет.			
				1	Экран есть. Работают меньше половины параметров.			
				2	Экран есть. Работают больше половины параметров. Работают частично фильтры или проверки. Используются принципы SOLID.			
				3	Экран есть. Работают все параметры. Работают все фильтры и проверки. Используются принципы SOLID.			
		С	Панель ресурсов				3	0,50
				0	Панели нет, либо статична.			
				1	Панель есть. Меньше половины ресурсов обновляются.			
				2	Панель есть. Больше половины ресурсов обновляются. Используются принципы SOLID			
				3	Панель есть. Все ресурсы обновляются. Вызываются анимации согласно КЗ. Используются принципы SOLID			
		С	Окно паузы				3	0,50
				0	Панели нет, либо статична.			
				1	Панель есть. Открывается окно паузы по нажатию на кнопку "Пауза". Игра останавливается.			
				2	Панель есть. Открывается окно паузы по нажатию на кнопку "Пауза". Повторное нажатие возобновляет игру и окно закрывается. Используются принципы SOLID			
				3	Панель есть. Открывается окно паузы по нажатию на кнопку "Пауза". Повторное нажатие возобновляет игру и окно закрывается. Кнопки работают согласно КЗ. Используются принципы SOLID			
		С	Окно результатов				3	0,50
				0	Панели нет, либо статична.			
				1	Панель есть. Верно отображается Победа/Проигрыш.			

				2	Панель есть. Верно отображается Победа/Проигрыш. Верно отображаются ресурсы ИЛИ статистика по юнитам. Кнопка работает согласно КЗ. Применяется SOLID.			
				3	Панель есть. Верно отображается Победа/Проигрыш. Верно отображаются ресурсы И статистика по юнитам. Кнопка работает согласно КЗ. Применяется SOLID.			
		С	Окно подтверждения.				3	0,50
				0	Панели нет, либо статична.			
				1	Панель есть. Открывается согласно КЗ.			
				2	Панель есть. Открывается согласно КЗ. Можно отменить выход ИЛИ сбросить изменения. Применяется SOLID.			
				3	Панель есть. Открывается согласно КЗ. Можно отменить выход И сбросить изменения. Применяется SOLID.			
		С	Команды				3	2,00
				0	Команд нет.			
				1	Есть меньше половины команд. Работают только через кнопки или ПКМ.			
				2	Есть больше половины команд согласно КЗ. Работают либо через кнопки, либо через ПКМ. Применяются принципы SOLID.			
				3	Есть все команды согласно КЗ. Работают через кнопки и через ПКМ. Применяются принципы SOLID.			
		С	Мини-карта				3	1,50
				0	Мини-карта не работает.			
				1	Мини-карта работает, но статична.			
				2	Мини-карта работает, показывает частично актуальную информацию. Применяется SOLID.			
				3	Мини-карта работает, показывает всю актуальную информацию в реальном времени. Применяется SOLID.			
		С	Генерация карты				3	2,00
				0	Карта статичная.			
				1	Карта генерируется случайным образом.			
				2	Частично ресурсы генерируются с помощью шума Перлина. Базы генерируются согласно КЗ. Используются принципы SOLID.			
				3	Все ресурсы генерируются с помощью шума Перлина. У игрока в начале игры начальные юниты согласно КЗ. Базы генерируются согласно КЗ. Используются принципы SOLID.			
		С	Базы игрока и ботов				3	1,00
				0	Базы статичные.			
				1	Базы есть. База врагов создает юнитов.			

				2	Базы есть. База врагов создает юнитов. Строить можно только в зоне территории базы игрока. Используются принципы SOLID			
				3	Базы есть. База врагов создает юнитов. Строить можно только в рамках территории базы игрока. Над базами видно имя игроков и врагов. Используются принципы SOLID.			
		С	Строительство	0	Строительства нет.		3	1,00
				1	Меньше половины зданий можно построить.			
				2	Больше половины зданий можно построить. Стоимость постройки вычитается из ресурсов согласно КЗ. Используются принципы SOLID.			
				3	Можно построить все здания согласно КЗ. Стоимость постройки вычитается из ресурсов согласно КЗ. Есть полоска жизни у сооружений, отображает актуальную информацию (прогресс строительства и их прочность). Используются принципы SOLID.			
		С	Добыча ресурсов	0	Ресурсов нет или не добываются.		3	2,00
				1	Не все ресурсы добываются.			
				2	Дерево и камень добываются согласно КЗ. Применяются принципы SOLID.			
				3	Дерево, камень, еда и металл добываются согласно КЗ. Применяются принципы SOLID.			
		С	Улучшение зданий	0	Улучшений нет.		3	1,00
				1	Не все здания можно улучшить или некорректно улучшаются.			
				2	Не все здания можно улучшить или некорректно улучшаются. Используются принципы SOLID.			
				3	Все здания можно улучшить согласно КЗ. Используются принципы SOLID.			
		С	ИИ	0	Противники бездействуют.		3	2,00
				1	Противники набирают армию.			
				2	Противники набирают армию и атакуют игрока волнами. Применяется SOLID.			
				3	Противники набирают армию и атакуют игрока волнами. Волны усиливаются согласно Сложности. Применяется SOLID.			
		С	Комментарии	0	Отсутствуют или только сгенерированные Unity.		3	0,50
				1	Используются в методах со сложной логикой (сложная математика, много конструкций).			

				2	Методы со сложной логикой имеют комментарии с пояснением. Комментарии корректно отражают суть.			
				3	Методы со сложной логикой имеют комментарии с пояснением. Комментарии корректно отражают суть кода. Комментарии дробятся на несколько строк, если размером больше половины экрана.			
		С	Наименование классов и переменных				3	1,00
				0	Не соответствует стандартам.			
				1	Наименования соблюдают единство стиля.			
				2	Частично соответствует стандартам Microsoft.			
				3	Полностью соответствует стандартам Microsoft. Не используется русский язык или транслитерация.			
		И	Один файл скрипта - один класс, структура, интерфейс, перечисление и так далее.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Проигрыш происходит, когда уничтожена Ратуша игрока.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Уничтожение врага согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Победа происходит, когда все базы противников уничтожены.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Есть счетчик юнитов. Отображается актуальное количество юнитов игрока.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
		И	Карта в игре квадратная. На одной стороне карты стоят 2 куба на её углах. На одном из кубов сверху пишется расстояние до второго куба, обозначая актуальный размер стороны карты.		Не засчитывается, если не выполнено		5	0,50
<b>Д</b>	<b>Реализация механики управления</b>							<b>11,00</b>
1	Программирование системы управление для пользователя							
		И	Взаимодействовать с игровыми объектами можно только мышкой.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	Нельзя взаимодействовать с игровыми объектами, когда курсор находится на UI.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	Стрелками на клавиатуре происходит движение камерой. Камерой можно двигать в сторону, если прижать курсор в соответствующий край.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	Можно выделить одного юнита согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Можно выделить дополнительных юнитов с помощью CTRL согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Можно выделить несколько юнитов согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		И	Колесиком мышки происходит приближение и отдаление камеры.		Не засчитывается, если не выполнено		5	1,00
		С	Строительство				5	2,00
				0	Строительства нет.			
				1	Строительство работает не согласно КЗ.			

				2	Выбирается рабочий. -> В панели навигации выбирается здание. Ресурсов должно хватать для строительства. -> Контур здания появляется и имеет цвет либо красный, либо зеленый. Зеленый можно строить, красный нельзя. -> Установка нового здания на ЛКМ. Моделька здания следует за мышью. Используются принципы SOLID.			
				3	Выбирается рабочий. -> В панели навигации выбирается здание. Ресурсов должно хватать для строительства и вычитается корректно. -> Контур здания появляется и имеет цвет либо красный, либо зеленый. Зеленый можно строить, красный нельзя. -> Установка нового здания на ЛКМ. -> Выбранный строитель сразу идет строить здание. Моделька здания следует за мышью. Используются принципы SOLID.			
		С	Перемещение юнитов по карте.				4	2,00
				0	Перемещения нет.			
				1	Перемещение есть.			
				2	Используется AI Navigation. При перемещении юнитов они должны обходить препятствия (не проходить сквозь них). Используются принципы SOLID.			
				3	Используется AI Navigation, при перемещении юнитов они должны обходить препятствия (не проходить сквозь них). В случае атаки отрядом не вставать в одну точку, а окружать противника. Используются принципы SOLID.			
<b>Е</b>	<b>Настройка анимации, аудио, видео.</b>							<b>12,00</b>
1	Звуки и анимация							
		И	В игре должны быть звук нападения на базу.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	В игре должны быть звук невозможности совершения действия во всех ситуациях, когда нельзя применить команду или нажать кнопку).		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	В игре должны быть звук выигрыша.		Не засчитывается, если не выполнено		4	0,50
		И	В игре должны быть звук проигрыша.		Не засчитывается, если не выполнено		4	0,50
		И	В игре должны быть звук строительства.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	В игре должны быть звук обнаружение противника Сторожевой башней.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	Звук изменяется (тише или громче, вкл или выкл) согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		3	1,00
		И	Визуализация сбора ресурсов и сдача ресурсов в главное здание согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		4	1,00
		И	Все движения персонажей визуализировано.		Не засчитывается, если не выполнено		3	2,00
		И	Визуализирована стрельба согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		3	2,00
		И	У лекаря должен быть эффект лечения согласно КЗ.		Не засчитывается, если не выполнено		3	1,00
<b>Ж</b>	<b>Тестирование результатов (в том числе реакция на баги)</b>							<b>8,00</b>
1	Создание и тестирование билд							

		И	Есть билд игры и работает (можно поиграть).		Не засчитывается, если не выполнено		6	2,00
		И	Функционально билды работают и не вылетают, не зависают.		Не засчитывается, если не выполнено		6	1,00
		И	Билд лежит в той же папке что и проект (фамилия регион).		Не засчитывается, если не выполнено		6	1,00
		И	В билде можно реализовать главную идею игр.		Не засчитывается, если не выполнено		6	1,00
2	Тестирование результата сборки							
		И	Можно поменять разрешения экрана.		Не засчитывается, если не выполнено		6	2,00
		И	При смене разрешений игра и UI масштабируются правильно.		Не засчитывается, если не выполнено		6	1,00
<b>Итого</b>							<b>100,00</b>	