**Календарный план**

Из-за невозможности встречи в понедельник по причине наличия пар, мы встречались с куратором каждый вторник. Следовательно, одна или несколько задач выполнялись за неделю. Встречи команды в Discord проводились также еженедельно.

**15 - 21 февраля:** поиск и формирование команды. Распределение ролей.

**21 - 28 февраля:** Составление примерного плана работы.

**28 февраля - 7 марта:** Поиск информации по данной нам теме

**7 марта - 4 апреля:** Создание карточки проекта. Разработка сюжета. Рисование спрайтов. Принятие итогового решения относительно технологического стека.

**4 - 11 апреля:** Реорганизация работы в трелло по советам куратора. Изучение ассета Fungus.

**11 - 18 апреля:** Подробное описание мини игр. Начало постепенной разработки игры.

**18 апреля - 11 мая:** Дописывание сюжета, дорисовывание необходимых спрайтов. Создание презентации для предзащиты.

**11 - 16 мая:** предзащита проекта.

**16 - 23 мая:** Изучение GitHub.

**23 - 30 мая:** Разработка дизайна приложения, добавление мини игр. Поиск информации для аргументирования выбранного визуального стиля игры.

**30 мая - 10 июня:** Создание репозитория на GitHub. Загрузка в него файлов проекта. Доработка игры.

**10 - 12 июня:** Создание отчета, а также презентации для защиты.

**12 - 19 июня:** Внесение финальных правок, добавление последней мини игры в проект.