**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**1 ЭТАП**

1. Разработка AIMBOT, включающего в себя следующие атрибуты:
   1. Возможность изменения частей тела для наводки (Голова, шея, тело, ноги)
   2. Возможность выбора радиуса действия aimbot (distance)
   3. Возможность регулирования скорости переключения между противниками (sensitivity)
2. Разработка блока для смены поля зрения (FOV), включающего в себя:
   1. Возможность выбора и смены поля зрения в игре (distance)

**2 ЭТАП**

1. Разработка Triggerbot, включающего в себя:
   1. Возможность автоматической стрельбы при наведении прицела на врага
   2. Возможность выбора дистанции действия triggerbot (distance)
2. Разработка блока для отображения визуальных эффектов (VISUALS), включающих в себя:
   1. Возможность подсвечивания лутов и создание картинок над ними (show loot)
   2. Возможность отображения прозрачных чамсов на игроков (show chams)
   3. Возможность включения ЕСП в формате 3D (show 3D boxes)
   4. Возможность отображения скелета противника (show skeleton)
   5. Возможность отображения дистанции отдаленности врага (show distance)
   6. Возможность отображения уровня здоровья врагов (show health)
   7. Возможность 20-кратного увеличения камеры при прицеливании (hyper zoom x20)
   8. Возможность отображения FPS в игре (show fps)
   9. Отображение перекрестия по центру экрана (crosshair)

**3 ЭТАП**

1. Разработка блока настроек чита в игре, включающая в себя:
   1. Возможность принудительной остановки работы чита с выбором кнопки (panic key)
   2. Возможность установки своей кнопки для вызова чита в игре (menu key)
   3. Возможность смены кнопок для активации aimbot в игре (aim key)
   4. Возможность смены кнопок для активации ESP в игре (esp key)
   5. Возможность смены кнопок для активации triggerbot в игре (trigger key)
   6. Возможность смены кнопок для активации чамсов в игре (chams key)
   7. Включение настроек загрузки чита (load settings)
   8. Включение настроек сохранения чита (save settings)

**4 ЭТАП**

**Дополнительно:**

1. Классификация: Internal
2. Графический интерфейс(GUI) – приложен к заданию на фрилансе
3. Лоадер(основные задачи) (коды остальных ошибок, а также скрин самого лоадера приложил):
4. Должен передавать на сайт системную информацию:
5. HWID
6. Версию операционной системы
7. Информацию о жестком диске
8. Процессор
9. Ошибки входа пользователя:
10. Hwid
11. OC
12. Hard
13. CPU
14. Время
15. Блокировать работу чита, если он заморожен через сайт
16. Получать с сайта информацию о том, что пользователь приобрел чит
17. Поддерживать два и более чита(возможность запустить чит из списка)
18. Блокировать работу чита, если не совпадает HWID / Пароль или логин
19. При удалении HWID через сайт, лоадер сбрасывает привязку
20. Чит должен работать на OC: 7, 8, 8.1, 10 [ x64 / dx11 ]
21. Под радаром в пабге сделать полупрозрачный вотермарк логотипом: HACKGAMES
22. Чит должен работать на версии Steam | Mail.Ru