

## Техническое задание для мобильного приложения игры «Крестики-нолики»

## Оглавление

|                                               |   |
|-----------------------------------------------|---|
| 1. Введение.....                              | 3 |
| 1.1. Цель.....                                | 3 |
| 1.2. Основные функциональные возможности..... | 3 |
| 2. Общие требования.....                      | 3 |
| 2.1. Функциональные требования.....           | 3 |
| 2.1.1. Экран игры.....                        | 3 |
| 2.1.2. Экран информации об авторах.....       | 3 |
| 2.2. Технические требования.....              | 3 |
| 2.2.1. Поддерживаемые платформы.....          | 3 |
| 2.2.2. Технологии.....                        | 3 |
| 2.2.3. Хранение данных.....                   | 3 |
| 2.3. Прототип приложения.....                 | 4 |
| 3. Дополнительные требования.....             | 4 |
| 4. Ожидаемый результат.....                   | 4 |
| 5. Дополнительные замечания.....              | 5 |

# **1. Введение**

## **1.1. Цель**

Цель данного курсового проекта является создание мобильного приложения игры «Крестики-нолики» для платформы Android.

## **1.2. Основные функциональные возможности**

Данное приложение состоит из одного экрана с игрой и кнопкой "начать сначала", а также экрана с информацией об авторах.

# **2. Общие требования**

## **2.1. Функциональные требования**

### **2.1.1. Экран игры**

- Реализация классического игрового поля 3x3.
- Возможность совершения ходов игроками в соответствии с правилами "Крестиков-ноликов".
- Ведение подсчета побед и ничьих.
- Отображение выигравшей комбинации в случае завершения игры.

### **2.1.2. Экран информации об авторах**

- Отображение информации об авторах приложения: имена, контактные данные или другие сведения.

## **2.2. Технические требования**

### **2.2.1. Поддерживаемые платформы**

- Разработка для Android.
- Поддержка смартфонов.

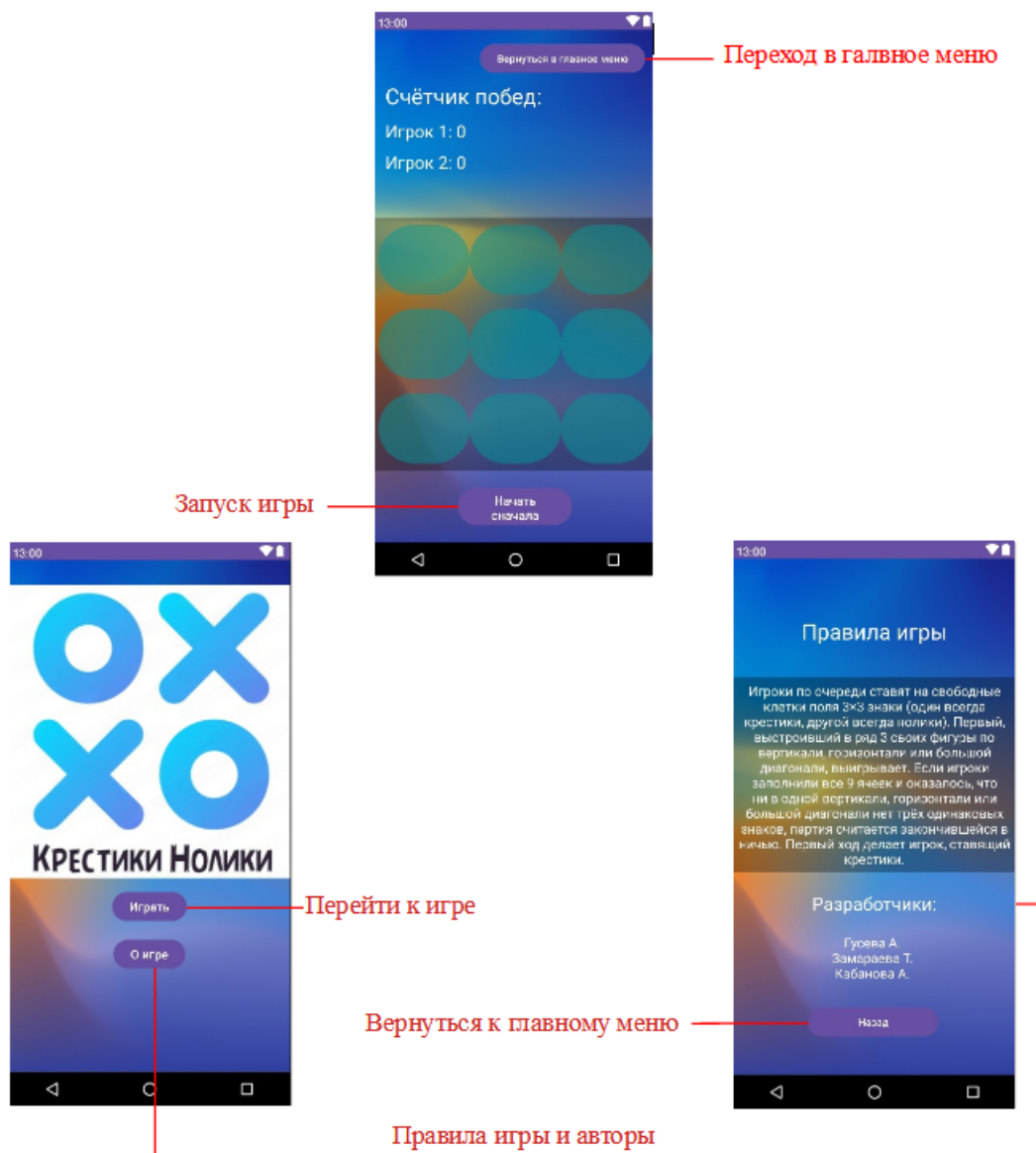
### **2.2.2. Технологии**

- Использование языка программирования Kotlin.
- Реализация игрового поля и логики игры «Крестики-нолики».
- Создание интерфейса повествования об авторах и правилах игры.

### **2.2.3. Хранение данных**

- Не требуется хранение данных для данного приложения.

## 2.3. Прототип приложения



## 3. Дополнительные требования

- Обеспечение оптимальной производительности на различных устройствах.
- Предоставление пользователю возможности начать новую игру с минимальными усилиями.
- Отображение источника информации об авторах с понятным и удобным интерфейсом.

## 4. Ожидаемый результат

- Разработка приложения "Крестики-нолики" с одним экраном игры, кнопкой "начать сначала" и экраном с информацией об авторах.

## **5. Дополнительные замечания**

- Приложение должно быть реализовано с учетом лучших практик дизайна и создания пользовательского интерфейса, обеспечивая простоту в использовании и удобство для пользователей.