**Детский технопарк «Альтаир»**

**(РТУ МИРЭА)**

**«ОСНОВЫ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**«Карточная игра: Grom»**

Селезнев Михаил Сергеевич

Шилов Алексей Борисович

---------------------------------------

Ученики группы 3

---------------------------------------

Руководитель: Борисов Артём Игоревич

---------------------------------------

Преподаватель Детского технопарка "Альтаир" РТУ МИРЭА

**Москва, 2024**

# Наименование программы:

Карточная игра: Grom.

# Место и оказание услуг:

просп. Вернадского, 86, стр. 6, Москва, РТУ МИРЭА Детский технопарк «Альтаир».

# Цели проекта:

Одной из главных целей проекта является изучение библиотеки Pygame и улучшения навыков программирования на высокоуровневом языке программирования Python.

# Сроки оказания услуг:

• Исполнитель обязуется сдать описание проекта до 3 декабря включительно;

• Исполнитель обязуется сдать ТЗ к проекту до 14 декабря включительно;

• Исполнитель обязуется сдать ~20% проекта до 21 декабря включительно;

• Исполнитель обязуется сдать ~60% проекта до 14 января включительно;

• Исполнитель обязуется сдать ~80% проекта до 25 января включительно;

• Исполнитель обязуется сдать 100% проекта до 1 февраля включительно.

1. **Требование к функциональным возможностям:**

• Корректная работа приложения без критических ошибок;

• Изменение громкости звуковых эффектов;

• Изменение уровня сложности;

• Возможность прохождения миссии;

• Возможность обменять до трех карт включительно(перед началом битвы);

• Возможность перепрохождения миссии;

• Возможность сыграть карту на боевой арене;

• Возможность участия в карточных баталиях.

1. **Требование к визуальному интерфейсу:**

При запуске программы пользователь увидит стартовое окно, с помощью которого будет работать навигация по остальным окнам, например по параметрам, в этом окне будет доступно изменение технических характеристик, к примеру, громкости звуков.Пользователь будет иметь возможность выбрать миссию для прохождения и ее сложность.

При переходе к конкретной миссии пользователь увидит боевую арену, на которой происходят карточные баталии, сможет поподробнее изучить своего соперника и приступить к самому сражению.

1. **Требование к хранению данных**

Данные могут храниться в формате txt(например, тексты, которые пользователь увидит при успешном прохождении миссии), sqlite(например, база данных с историей прохождения миссии или с какими-либо изображениями).

# Требования по техническому обучению исполнителем персонала заказчика работе по подготовленных по результатам услуг объектах:

Особые требования по обучению отсутствуют.

# Порядок сдачи – приемки оказанных услуг

Итоговый результат будет размещён в GitHub, ссылка предоставлена в систему LMS.

# Авторские права:

Авторские права остаются за исполнителями, как за создателями.

# Иные требования:

Иные требования не предъявляются.

# Исполнители:

|  |  |
| --- | --- |
| Руководитель | **Борисов А.И.** |
| Исполнитель | **Селезнёв М. С.** |
| Исполнитель | **Шилов А. Б.** |
| Технический писатель | **Селезнёв М. С.** |
| Технический писатель | **Шилов А. Б.** |

.