**Проект 2048 на PyQT.**

**Техническое задание**

В этом техническом задании будут написаны все задачи проекта. Каждая из них будет расписана в кратком формате, так как у меня еще нет общего представления об этих функциях. Это краткое объяснение в будущем будет удалено после добавления функций в проект. Некоторые из пунктов будут дополнены или удалены из списка.

1. Многопользовательский режим

Многопользовательский режим будет в двух видах: онлайн, на одном устройстве.

По типу реализации на одном устройстве вопросов возникнуть не должно, так как это осуществляется обычной прогрузкой двух таблиц с числами. Насчет онлайн игры с соперниками реализация будет чуть по сложнее. Изначально оба поля будут храниться и изменяться в базе данных, которая в свою очередь будет находиться в сети. Приглашение будет выдаваться по специальному ID определенному игроку.

1. Профиль игрока и уникальный ID игрока

В главном меню игры будет находиться специальное меню игрока, в котором будут находиться все данные об игроке. Также у каждого игрока будет собственный ID, который будет вводиться во время регистрации, и который можно будет изменить только через саму базу данных.

1. Уникальные статусы

Посредством использования промокодов будет даваться уникальный статус, который будет указывать на статус игрока в приложении. В начале будет три статуса: [ADM](администратор), [TEST](тестировщики системы, приглашенные мною), [YAND](Учителя, проверяющие мою работу)

1. Системные боты

Будут также добавлены боты, с которыми можно будет сражаться. Они будут действовать по специальному алгоритму, и будут различаться по сложности. Также благодаря боту можно будет узнать о стратегии победы в оригинальной игре 2048, так как к нему будет прилагаться полное объяснение всего, что должен будет сделать игрок.