**Техническое задание**

**Введение:**

Игра называется “Castle story”, это игра – стратегия, в которой игрок будет управлять маленьким поселением, а также сражаться с различными врагами, есть режимы на одного и двух игроков. Эта игра предназначена для любителей различных стратегий, и людей, которые хотят познакомиться с этим жанром так, как эта игра будет не особо сложной.

**Назначение для разработки:**

Игры такого жанра несут не только развлекательную деятельность, но и развитие стратегических способностей играющего.

**Требования к программе:**

1. Простой, но в тоже время приятный для глаз интерфейс
2. Система сохранения лучших результатов игрока в каждом из режимов.
3. Система сохранения игры.
4. Простое, но в тоже время понятное обучение для игрока.

**Стадии и этапы разработки:**

1. Разработка кода начального экрана(создание 4х кнопок: новая игра, загрузить игру, настройки и выход.
2. экрана выбора режима игры(создание выбора трёх режимов игры: 1 VS 1, Waves, Invasion. К каждому режиму должно прилагаться его описание.
3. Создание графического интерфейса игры(Пиксельная)
4. Разработка карты(карт), на которых игрок будет играть(Карты должны храниться в txt файлах)
5. Создание режима 1 VS 1(Это режим в котором игроки на одном компьютере сражаются против друг друга, управляя поселениями. В каждом из режимов присутствует окно строительства, его нужно создать в первую очередь, дальше создать систему строительства, систему развития поселение(изучения новых технологий), разработать действия всех зданий, а так же воинов, игра будет пошаговой в любом из режимов, игрок будет выполнять все действия которые может, потом нажимать на пробел и ход будет переходить к другому игроку. Ресурсами игры являются: дерево, металл, камень и слитки)
6. Разработка сохранения(в текстовый файл)
7. Разработка настроек(в них пользователь может отключить фоновую музыку + креативчик разработчика)
8. Разработка ИИ для режима Waves(Боты должны нападать на игрока, идти наикрадчайшим путём к его зданию, и по надобности сносить здания и нападать на воинов игрока)
9. Создание режима Waves(В этом режиме на игрока нападают волнами монстры, волны происходят через некоторое количество ходов сделанными игроком, волны должны идти бесконечно и с каждым разом становиться сложнее, выйграть в этом режиме нельзя, главная цель - продержаться как можно дольше.)
10. Разработка ИИ для Invasion(Здесь всё сложнее, у ботов есть кристаллы(точки их спавна), боты копятся вокруг кристаллов, и когда скапливается немаленькая группа, они нападают на поселение игрока и так же ведут себя при нападение как в Waves, а так же защищаю свои кристаллы когда игрок нападает на них).
11. Создание режима Invasion(Главная цель игрока - отчистить остров от кристалловю.)
12. Создание системы лучших результатов игрока
13. Отображение результатов игрока в экране выбора режимов игры