**Курсовой проект:** игра на управление ресурсами

**Правила:**

Игрок добывает ресурсы нажимая на окна, которые появляются на экране, после нескольких нажатий игрок получает ресурс.

С помощью ресурсов игрок может строить новые инструменты и здания, которые продвигают игру.

Со временем появляются новые ресурсы (дерево, камень, руда), а также и враг, который может атаковать игрока.

**Цель:**

Построить все доступные здания как можно быстрее.

**Интерфейс и функционал:**

Интерфейс состоит из множества окон:

* **Главное окно** – хранит всю информацию об игре: количество ресурсов, какие есть окна. Создаёт новые окна за ресурсы и окна-ресурсы спустя период времени.
* **Окна–ресурсы** – могут быть добыты пользователем, когда уничтожаются, вызывают у главного окна функцию, которая добавляет ресурсы и удаляет окно из списка.
* **Кузница** – даёт возможность создавать инструменты за ресурсы.
* **Окно-Инструменты** – дают возможность выбрать инструмент. Каждый инструмент может быстрее добывать ресурс, или убивать врага. Ломаются со временем.
* **Окно обработки руды** – Превращает из руды железо за дерево.
* **Окно добычи ресурсов** – Позволяет добывать ресурсы не уничтожая окно.
* **Дом** – последнее, самое дорогое окно. Оканчивает игру.

Каждое действие в игре имеет период восстановления, когда игрок не может выполнять данное действие.