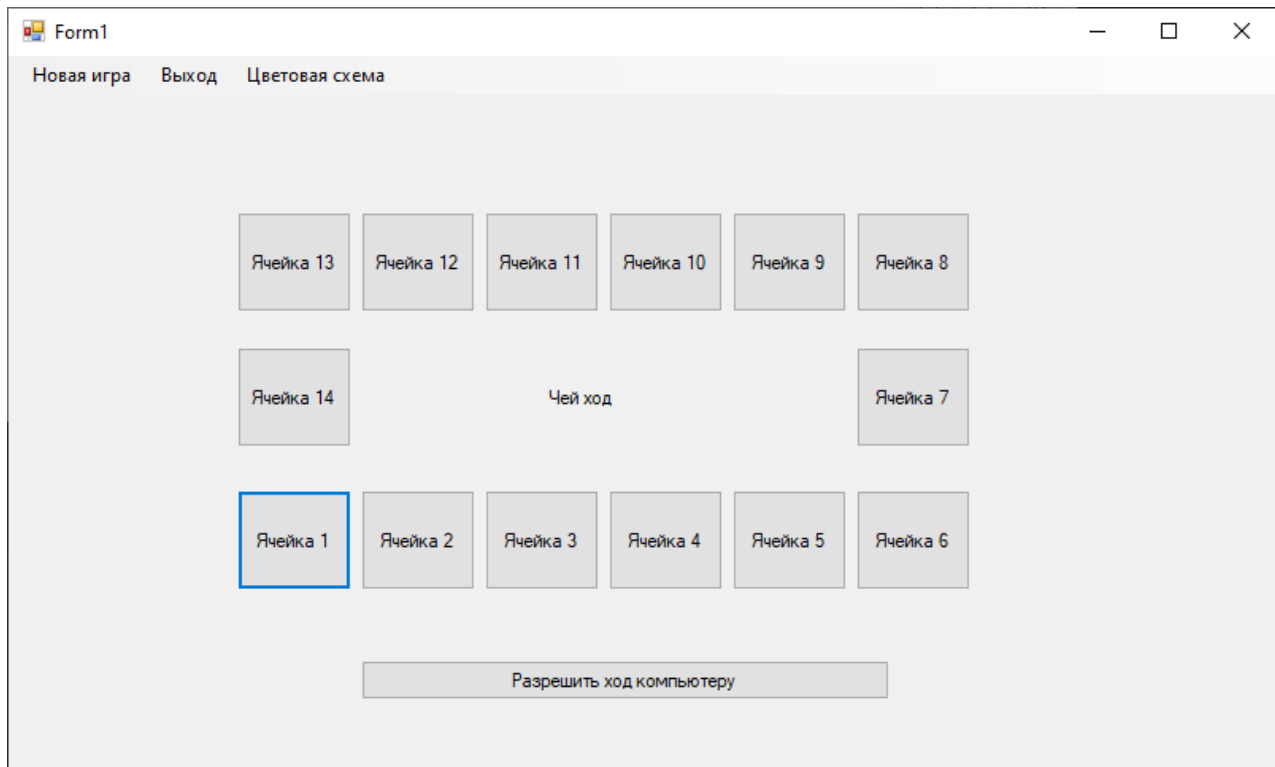


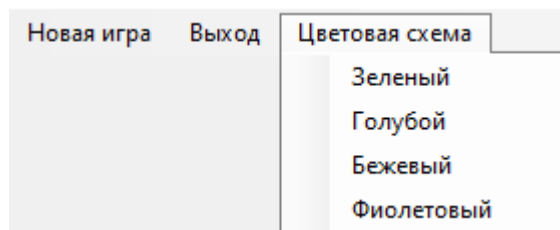
# ПРОТОТИПЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ФОРМ

## 1. Основное окно игры.



Визуальная форма, которую увидит игрок при включении игры. При нажатии Новая игра будет начата игра .

## 2. Меню игры.



Главное меню игры. При нажатии на кнопку Новая игра запускается процесс игры. При нажатии на кнопку Цветовая схема у игрока появляется выпадающее меню в котором он может выбрать цвет для своего приложения. При нажатии на кнопку Выход происходит закрытие приложения.

### 3. Начало игры

The screenshot shows a Windows application window titled "Form1". At the top, there is a menu bar with three items: "Новая игра", "Выход", and "Цветовая схема". The main area of the window contains a game board with three rows of six boxes each. The top row contains six boxes, each with the number "6". The middle row contains a box with "0" on the left, the text "Ваш ход" in the center, and a box with "0" on the right. The bottom row contains six boxes, each with the number "6". The first box in the bottom row is highlighted with a blue border.

### 4. Игровой процесс

The screenshot shows the same game interface as before, but with changes. The top row now contains boxes with numbers "6", "6", "6", "6", "7", and "7". The middle row contains a box with "0" on the left, the text "Ход компьютера" in the center, and a box with "1" on the right. The bottom row contains boxes with numbers "6", "6", "0", "7", "7", and "7". The third box in the bottom row (containing "0") is highlighted with a blue border. Below the game board, there is a button with the text "Разрешить ход компьютеру".

### 5. Конец игры, и результат

Form1

Новая игра    Выход    Цветовая схема

12	1	0	2	2	0
4	Вы выиграли! Со счетом: 50				45
0	1	0	0	0	4

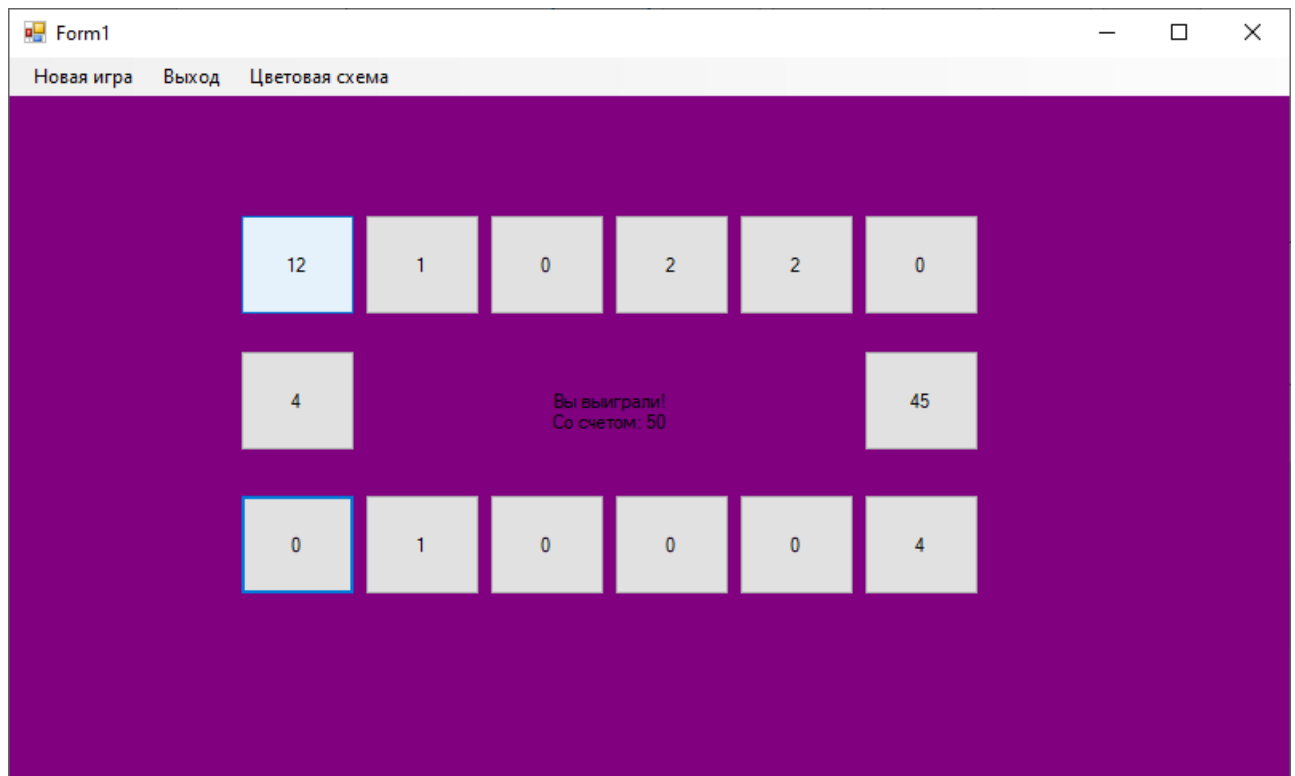
Текст, появляющийся на экране при прохождении игры.

#### 6. Смена цветовой компоновки

Form1

Новая игра    Выход    Цветовая схема

12	1	0	2	2	0
4	Вы выиграли! Со счетом: 50				45
0	1	0	0	0	4



Цвет меняется по нажатию кнопок в меню “Цветовая схема”.

## ДИАГРАММА СУЩНОСТЕЙ.

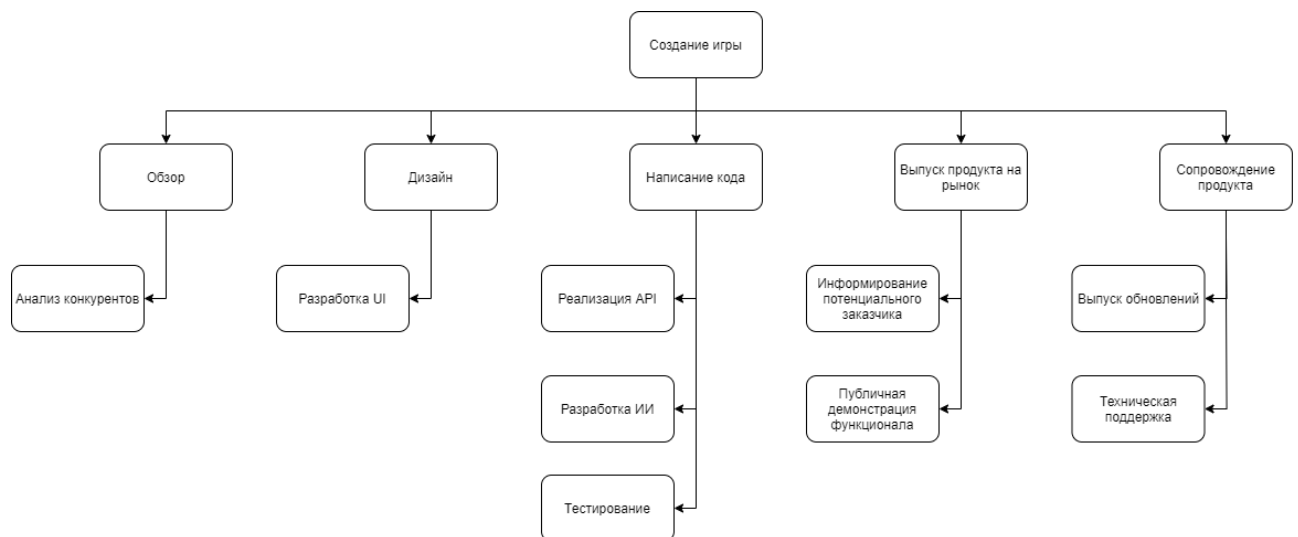


## РАЗРАБОТКА API СИСТЕМЫ.

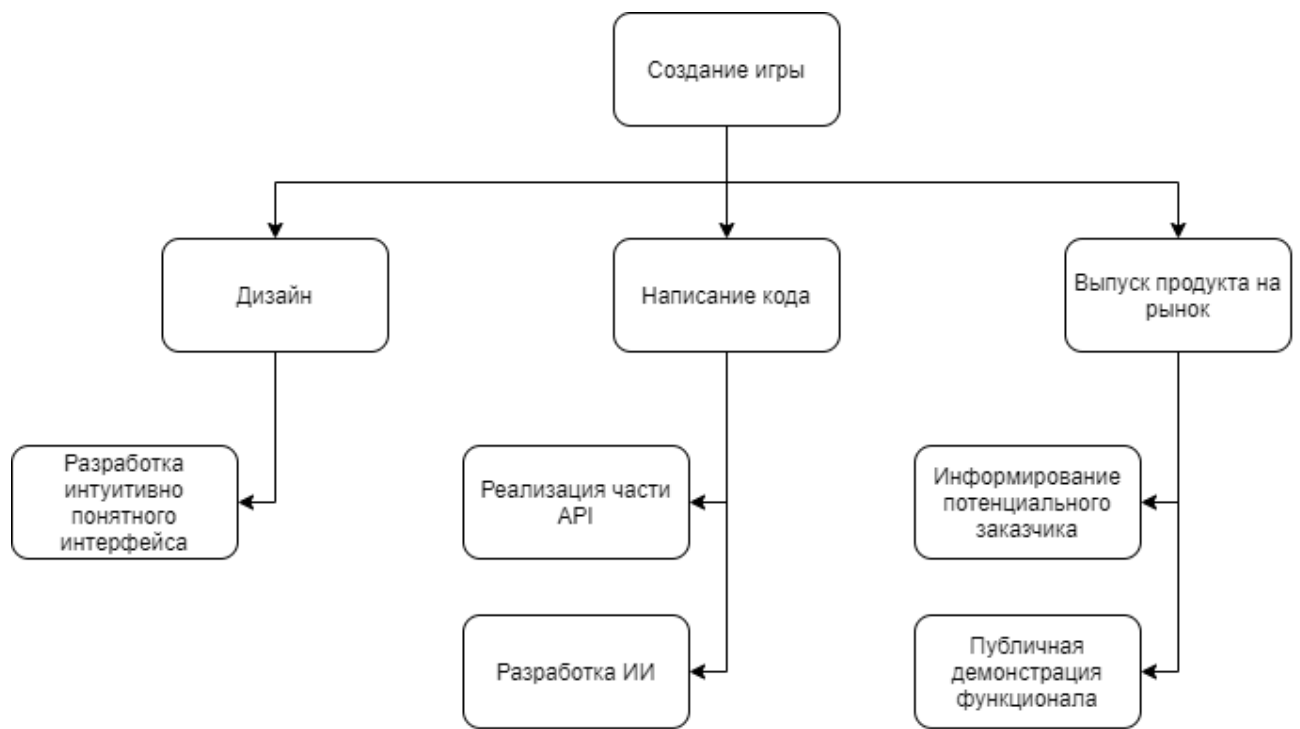
№	Название функции	Описание действий	Входная информация	Выходная информация
1	RewriteButtons	Перезаписывает значения которые видит пользователь в лунках		Количество камней в лунках
2	ChangeWhosTurn	Передаёт ход и отображает чей ход в центре игрового поля		Информация о правде хода

3	EndGame	Показывает кто победил и с каким счётом	Информация о победителе	Сообщение пользователю кто выиграл со счётом
4	PlayerTurn	Передача хода игроку и проверка возможности ходов	-	Информация о завершении игры
5	ComputerTurn	Передача хода компьютеру и проверка возможности ходов	-	-
6	NewGame	Запуск новой игры	-	Новая игра
7	p1_Click	Клик по лунке во время игры	Лунка	Номер лунки по которой был совершён клик
8	новаяИграToolStripMenuItem_Click	Новая игра	-	-
9	выходToolStripMenuItem_Click	Выход	-	-
10	ЦветToolStripMenuItem_Click	Устанавливает выбранный пользователем цвет	Клик по соответствующему пункту меню	Цветовая компонента формы

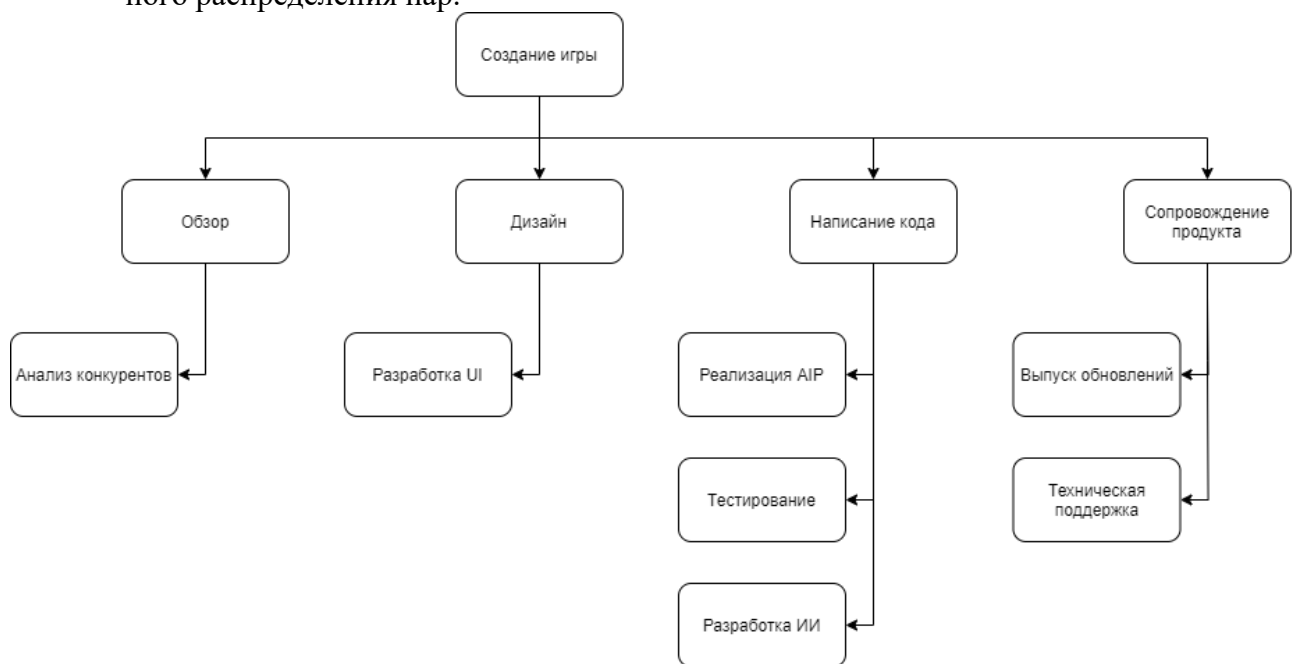
## ИЕРАРХИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА РАБОТ



## РАБОТЫ ДЛЯ MVP



В MVP будет один уровень сложности, несколько пар картинок, не будет случайного распределения пар.



Для создания финальной версии необходимо завершить все этапы, не завершенные для MVP из ИСР.

**ОЦЕНКА ВРЕМЕНИ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА ПО МЕТОДУ PERT.**

Количество сущностей: 3. Количество форм: 1. Количество методов api: 10.

Затраты	Сущность	Форма	Метод API
Пессимистичные	5 часов	20 часов	2 часа
Оптимистичные	1 час	3 часа	0.5 часа
Оптимальные	2 часа	7 часов	0.75 часа

$$107.32/168=0,64 \text{ челXмес}$$

	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
Создание минимального пака изображений	■	■													
Реализация части API		■													
Информирование потенциального			■												
Публичная демонстрация				■											
Анализ конкурентов	■			■											
Разработка UI					■	■									
Разработка уровней сложности						■									
Реализация остальной API						■									
Тестирование							■	■	■						
Выпуск обновлений										■	■				
Тех.поддержка												■	■	■	■