***3.7.3. Объекты интерфейса пользователя***

**Кнопки взаимодействия с питомцем**

* **Кормить**
  + **Описание:** При нажатии кнопки появляется миска с едой и водой в основной локации (доме). Питомец подходит к миске, начинает есть и пить.
  + **Поведение:** Кнопка активна только в основной локации. Повторное нажатие возможно после завершения действия.
* **Играть**
  + **Описание:** Переносит игрока на игровую площадку, где появляется мячик (или другая игрушка, если она куплена). Игрок может нажать на игрушку, чтобы щенок побежал за ней.
  + **Поведение:** Доступна из меню навигации.
* **Гладить**
  + **Описание:** Позволяет взаимодействовать с питомцем через нажатие и удержание кнопки мыши. Анимация показывает, как игрок гладит собаку, что повышает её уровень счастья.
  + **Поведение:** Доступна на всех локациях.
* **Дрессировать**
  + **Описание:** Переносит игрока на газон, где отображается меню команд («Сидеть», «Лежать», «Дай лапу», «Поворот»). При выборе команды питомец её выполняет.
  + **Поведение:** Требует выполнения определённых действий для повышения навыков питомца.
* **Лечить**
  + **Описание:** Переносит игрока в ветеринарную клинику. На экране появляется доктор, который осматривает собаку и выписывает лекарства.
  + **Поведение:** Активируется при низком уровне здоровья питомца.

**2. Кнопки навигации между локациями**

* **Гулять**
  + **Описание:** Переносит игрока в парк, где питомец свободно перемещается по экрану.
  + **Поведение:** Из парка можно вернуться домой или перейти в другую локацию.
* **Домой**
  + **Описание:** Возвращает игрока в основную локацию (дом).
  + **Поведение:** Активна из любой локации.
* **Магазин**
  + **Описание:** Открывает зоомагазин с товарами для покупки.
  + **Поведение:** Магазин содержит несколько разделов:
    - **Корм:** Покупка еды для питомца.
    - **Аксессуары:** Одежда и украшения для собаки.
    - **Предметы:** Миски, лежанки и другие товары для дома.
    - **Лекарства:** Средства для лечения питомца.

**3. Кнопки на этапе выбора персонажа**

* **Выбрать**
  + **Описание:** Активируется после выбора щенка на этапе создания персонажа. Подтверждает выбор и завершает создание.
  + **Поведение:** Кнопка становится недоступной после подтверждения, сменить питомца в процессе игры невозможно.

**4. Информационные элементы**

* **Поле имени питомца**
  + **Описание:** Располагается в верхней части экрана. Отображает имя питомца, заданное игроком.
* **Счётчик сердечек**
  + **Описание:** Показывает текущий баланс сердечек — основной игровой валюты.
* **Индикаторы состояния**
  + **Описание:** Включают показатели здоровья, сытости, счастья и усталости питомца.

**5. Нестандартные элементы интерфейса**

* **Мячик/игрушка на игровой площадке**
  + **Описание:** Объект, который появляется в локации «Играть». Игрок может нажать на игрушку, чтобы щенок начал взаимодействовать с ней.
  + **Поведение:** При покупке нового предмета в магазине объект заменяется.
* **Меню команд в локации «Дрессировка»**
  + **Описание:** Список доступных команд (например, «Сидеть», «Лежать»). Игрок нажимает на команду, и питомец её выполняет.
* **Доктор в клинике**
  + **Описание:** Нестандартный элемент, который появляется только в локации ветеринарной клиники. Доктор выдаёт предписания, анимация взаимодействия завершает процесс лечения.

**6. Элементы управления**

* **Меню паузы**
  + **Описание:** Вызывается через кнопку в правом верхнем углу. Содержит опции:
    - Сохранить и выйти.
    - Настройки звука и графики.
    - Перезапустить игру.
* **Кнопка «Выйти»**
  + **Описание:** Завершает текущую игровую сессию. Прогресс сохраняется автоматически перед выходом.