**0 -** Кожен з нас, напевно, чув, що найкраще нове - це добре забуте старе. Також в геймдевелопменті, зокрема для мобільних девайсчів, прослідковується принцип: чим простіша та цікавіша гра, тим більшу аудиторію користувачів вона збирає. Притримуючись цих факторів, я вирішив розробити стару, але досі популярну гру 'Реверсі'.

**1 - Правила**

Для гри використовують квадратну дошку розміром 8 × 8 клітин і 64 спеціальні [фішки](http://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4%D1%96%D1%88%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1), пофарбовані з різних сторін у контрастні кольори, наприклад, в білий та чорний.

Основне правило: Переставляйте свої фішки так, щоб фішки суперника потравили в закритий ряд. Після чого вони перевертаються на інший бік (змінюють колір) і вже належать гравцю, що цей хід виконував.

Гра закінчується коли жоден з гравців не може здійснити хід або коли всі 64 фішки виставлені на поле. Перемагає гравець з більшою кількістю фішок.

**2 - Історія та здобуття популярності**

Гра реверсі вперше була опублікована в Великобританії в 1870 під назвою 'Аннексація' ( можливо, гра була винайдена набагато раніше, але документального підтвердженян не існує ). Спочатку в неї грали на досці в виді хреста, а згодом перейшли до класичної дошки 8х8.

В 1977 року був проведений перший чемпіонат світу по отелло і це ввійшло в щорічну трабицію

В 1996 року, на 20-му чемпіонаті світу, що проходив в Японії вперше ввели грошові призи. Чемпіон світу здійснив спробу зіграти з комп'ютером, але програв з рахунком 0-6

**3 - Цільова аудиторія**

Кожному розробнику важливо дослідити аудиторію, в якої аплікація буде користуватись популярністю. Важлива перевага 'Реверсі': гра цікава як дітям так і дорослим. В чемпіонатах зазвичай приймають участь люди різних вікових категорії: як підлітки, так і пенсіонери.

**4 - Інтерфейс**

Гра буде розроблена з простим, приємним інтерфейсом, що не буде дратувати користувача.

**5- Основний алгоритм**

Для перевірки можливості ходу ми будемо використовувати простий алгоритм: при натиску на поле, перетворимо координати точки в відповідний рядок і стовпець матриці. Для цієї комірки матриці: пройдемо в всі 8 можливих сторін: вниз, вверх, вліво, вправо та чотири діагоналі для пошуку 'замкнутого ряду' фішок суперника. Якщо такий ряд знайдено: перефарбуємо його в потрібний колір. Для відображення можливих ходів використовується цей самий алгоритм, що запускається в кожній з точок матриці і можливі комірки фарбуються в відповідний квадрат.   
  
**6- АІ алгоритм**

Для розробки АІ я планую використати алгоритм MinMax. Основна ідея цього алгоритму: максимізувати кількість забраних фішок, беручи до уваги наступний хід гравця.