# **Цель**

(SMART)

Конкретика: создание веб-игры для нескольких пользователей с регистрацией и приглашением пользователей в игру. Достижимость: разработка с помощью веб-фреймворка NodeJS и технологий socket.io на стороне сервера и с использованием JavaScript, HTML, CCS на стороне клиента. Измерение цели: работающее веб-приложение. Актуальность цели: без этого проекта нам не сдать экзамен по ОПРИС :) Время достижения цели: 7 семестр + время в сессию до экзамена.

# **Описание игры Bubbles**

Количество игроков: 2

Приглашает игрока из списка игроков онлайн, приглашает его.

Пользователь задает количество шариков и игра начинается.

На основной странице отображается поле с заданным количеством шариков. Два игрока по очереди убирают их. За ход можно убрать один, два или три шарика. Тот, кто убирает последний шарик – проирывает.

Выигрышная стратегия: Для того, чтобы выиграть в данной игре достаточно знать, сколько шариков на поле и кто ходит первый.

В целом, правильная игра (т.е. игра ведущая к победе) обуславливается двумя правилами:

1) Убрать шарики так, чтобы остаток после отнимания единицы делился на 4.

2) Если игрок не может этого сделать (количество уже делится на 4, нужно снять 0 или 4), то он может убирать что угодно, т.к. он уже проиграл.