## **Техническое задание для приложения "Rock-Paper-Scissors"**

### **1. Введение**

Целью данного проекта является создание интерактивной игры "камень-ножницы-бумага" с использованием графического пользовательского интерфейса для взаимодействия с пользователем. Приложениетребует,чтобы пользователь мог выбрать один из 3 вариантов: "Rock", "Scissors" или "Paper", а противником является компьютер,который случайным образом выбирает свои собственные варианты.

### **2. Функциональные требования**

#### 2.1. Интерфейс пользователя

* Пользовательский интерфейс должен включать в себя кнопки "Камень", "Ножницы" и "Бумага".
* Нужно показать выбор пользователя и выбор компьютера.
* Показать результат игры (победа, поражение, ничья).

#### 2.2. Логика игры

* Когда пользователь выбирает один из вариантов, компьютер должен будет случайным образом выбрать свой собственный вариант.
* Согласно Правилам Игры, необходимо определить победителя и показать результат.

### **3. Технические детали**

#### 3.1. Язык программирования

* Используйте C# для разработки приложения на платформе Windows Forms.

#### 3.2. Графический интерфейс

* Используйте кнопку управления Button для выбора опции.
* Для отображения результатов используйте Label или другие подходящие элементы для отображения результатов.

#### 3.3. Логика игры

* Реализация случайного компьютерного выбора из трех вариантов (R - Rock, P - Paper, S - Scissors).
* Напишите логику определения победителя (используя условные операторы).

### **4. Тестирование**

#### 4.1. Пользовательское тестирование

* Убедитесь,что пользовательский интерфейс отображается корректно.
* Проверьте Точность Определения победителя в игре.

#### 4.2. Исправление ошибок и отладка

* Найдитеиустранителюбыеошибки,которые могут возникнуть в процессе разработки.
* Тестирование на различных устройствах для проверки совместимости.

### **5. Организация команды**

* Назначить руководителя проекта, программистов и тестировщиков.
* Определить роли и обязанности каждого члена команды.

### **6. Временные рамки**

* Разработка: 2 недели.
* Тестирование и отладка: 1 день.
* Запуск и представление: через 2,5 недели после начала разработки.

### **7. Заключение**

Исходные Условия Могут Быть Пересмотрены в процессе разработки с учетом требований и характеристик проекта "Rock-Paper-Scissors".

**Исполнитель : Керимов Довлят Com - 21A**