Техническое задание для игры

Пошаговая текстовая РПГ-игра в сеттинге подземелий.

Игрок должен развиваться с нуля, убивая монстров и получая за это монеты и опыт. Также он может соревноваться с другими игроками в своей эффективности

**Основные задачи:**

Убийство времени, развлечение

**Функционал:**

Игра должна иметь графический интерфейс, созданный на PyQt . Должно быть основное окно и несколько побочных. Основное окно при запуске программы и никогда не закрывается. Структура его такова: сверху есть место для изображений, посередине – поле для вывода текста, которое нельзя редактировать. Снизу есть несколько кнопок, которые отвечают за различные функции, и их количество изменяется в зависимости от ситуации. Побочные окна несут также различные функции, открываются и закрываются в процессе игры, но не игроком, а самой программой. Игрок не может повлиять на их открытие/закрытие.

При запуске программы игрок должен войти или зарегистрироваться

В игре присутствуют следующие локации: магазин (где продаются предметы и экипировка), таверна (где можно восстановить здоровье, сыграть в азартные игры за внутриигровую валюту или перевести ее (валюту) другому игроку), а также Подземелье, состоящее из побочных локаций: Канализации, Пещер, Катакомб и Адской Башни. Канализация, Пещеры и Катакомбы служат для обычных сражений, а Адская Башня – для сражения с рейдовым боссом. Зайдя в Канализацию, Пещеры или Катакомбы, игрок может сразиться с монстрами. Монстры, в зависимости от побочной локации, различаются. С уровнем растет как сложность монстров, так и награда за их убийство.

У игрока должны быть характеристики: здоровье (по умолчанию 100), максимальное здоровье (по умолчанию 100), монеты (по умолчанию 20), опыт (0), уровень (1), регенерация(0) и множитель атаки (1)

Должны присутствовать следующие виды экипировки: оружие, броня, щит и амулет. Каждый вид по-своему изменяет следующие характеристики: атаку, защиту и регенерацию.

У монстров должна присутствовать полоска жизней и визуализация (картинка)

У игрока должен быть уровень, который растет при получении определенного кол-ва опыта. С уровнем растет максимальное здоровье и множитель атаки

Необходимо наличие лог-файлов, куда будет записываться весь ввод (кнопки, которые нажал игрок) и вывод (то, что печатает программа). В случае ошибки в программе она также должна записываться в лог-файл, а программа – выдавать уведомление об ошибке и аварийно прекращать работу

Рейдовый босс представляет из себя сильного монстра, который гарантированно убивает игрока через некоторое кол-во ходов, если игрок не умрёт раньше. Здоровье босса значительно выше, чем здоровье обычного монстра, однако урон, нанесенный каждым игроком, сохраняется. После смерти рейдового босса, игрок, нанёсший последний удар, получает награду. Рейдовый босс должен становиться доступным раз в три дня, и на его убийство должно быть отведено 24 часа. После его смерти (или истечения 24 часов), босс снова становится недоступным на три дня

Игра обязательно должна быть независимым приложением