**Разработка Концепции программного продукта «Игра Сапёр»**

**Обязательный пункты, которые необходимо учесть при разработке данного концепта:**

**1. Основные особенности:**

- Игра "Сапёр" является классической логической головоломкой, цель которой заключается в отметке всех мин на игровом поле без их подрыва.

- Основные характеристики игры включают в себя поле с клетками, содержащими мины, и возможностью отмечать мины и открывать клетки.

**2. Функциональность:**

- Игровое поле должно предоставлять возможность отмечать мины щелчком правой кнопки мыши, открывать клетки щелчком левой кнопки мыши и отображать информацию о количестве мин вокруг открытой клетки.

- Необходимо добавить функционал перезапуска игры, подсчета времени прохождения и количества отмеченных мин.

**3. Целевая аудитория:**

- Любители логических головоломок и игр с элементами решения задач.

- Возрастная аудитория в широком диапазоне от подростков до взрослых, любящих аналитическое мышление и логические задачи.

- Целевая аудитория в поиске умственного вызова, интересующаяся играми с тактическим характером и стратегическим мышлением.

**4. Интересные спецификации:**

- Разработка игры "Сапёр" с уникальными уровнями сложности, предлагающими различные размеры игрового поля и количество мин для более разнообразного игрового опыта.

- Возможность выбора уровня сложности позволит широкому кругу игроков насладиться игрой в зависимости от их опыта и предпочтений.

**5. Визуализация:**

- Визуальный стиль игры должен быть простым, но информативным, обеспечивая ясное различие между открытыми и закрытыми клетками, месторасположением мин и другой важной информацией.

- Использование цветовой дифференциации для обозначения количества мин вокруг открытой клетки сделает взаимодействие пользователя с игрой более наглядным.

**6. Ожидания от игрового процесса:**

- Пользователи ожидают четкой логики игры, где правила просты и понятны, а геймплей увлекателен и вызывает желание продолжать сразу после завершения предыдущей партии.

- Предоставление информации о победе или поражении после каждого раунда, а также возможностью улучшения собственных результатов способствует мотивации игроков.

**7. Цель развития:**

- Создание игры "Сапёр" не только как классической версии, но и как современной интерпретации с возможностью настройки интерфейса, расширения функционала и дополнительных возможностей для удовлетворения запросов широкой аудитории.

- Расширение функционала игры и добавление элементов анимации или спецэффектов могут привлечь больше игроков и сделать игровой процесс более увлекательным.