

Необходимо продумать архитектуру и основные принципы для реализации игровой логики.

Для теста достаточно загрузить в игру 3-5 любых заданий с картинками.

Достаточно 1 экрана. Задания можно зациклить. После прохождения уровня можно добавить экран победы, затем следующий уровень и тд.

Дизайн для теста не важен

Базовый игровой экран состоит из 4х частей.

1я часть это Шапка экрана.

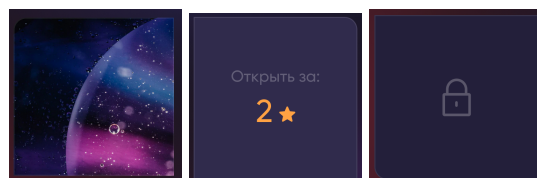
2я Часть это блок с картинками, состоящий из 4х фото.

3я часть это разгадываемое слово и клавиатура.

4я часть это нижняя панель с кнопками управления.



Возможные состояния картинок:



- i. **Картинка открыта:** при нажатии на нее, она увеличивается занимая пространство 4х картинок, при повторном нажатии возвращается в исходное состояние.
- ii. **Картинка закрыта:** поверх картинки надпись “Открыть за 2*”, при нажатии картинка переходит в состояние “**Картинка открыта**” и с баланса списывается 2 балла. Следующая за ней картинка переходит в состояние “**Картинка закрыта**”
- iii. **Картинка заблокирована:** поверх картинки значок замка. При нажатии на картинку воспроизводится звук ошибки.

При нажатии на активное фото, оно увеличивается до размера всего блока, при этом визуально увеличение картинки происходит из того же угла, где была мини картинка. Необходимо замедлить процесс открытия увеличенной картинки таким образом, чтобы глазу было заметно как она зуммируется. Не слишком медленно, но и не моментально.

а. Стартовое состояние в начале раунда:

- i. 1я картинка в состоянии “**Картинка открыта**”.

- ii. 2я картинка закрыта в состоянии “**Картинка закрыта**”
- iii. 3я и 4я картинки в состоянии “**Картинка заблокирована**”

Игровое поле (Слово).

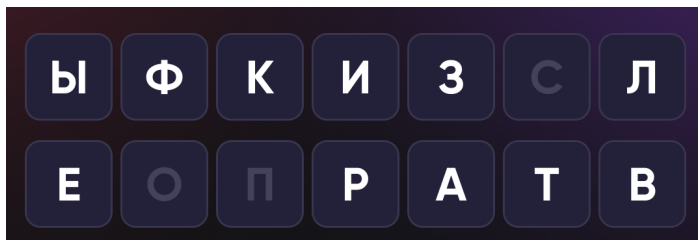


Слово - блок, состоящий из пустых иконок, который заполняется буквами. Максимальное количество букв - 9. Минимальное - 3. Длина поля меняется в зависимости от длины слова, выравнивание по центру.

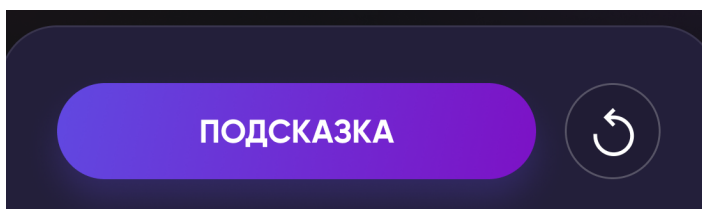
Возможные состояния:

- i. **Желтая буква** - при выставлении буквы с клавиатуры. При нажатии на такую букву, она возвращается в клавиатуру на свое место.
- ii. **Зеленая буква** - при выставлении буквы с помощью подсказки “Показать случайную букву”. При нажатии на такую букву, ничего не происходит.
- iii. **Красная буква** - при заполнении игрового поля неправильным набором, все буквы подсвечиваются красным и воспроизводится звук ошибки. После возвращения хотя бы одной буквы в клавиатуру, все остальные буквы возвращаются в исходное состояние.
- iv. Исходное состояние - когда не вбита буква.

Клавиатура. Клавиатура состоит из 2 рядов по 7 букв в каждом.



Нижняя панель.



- b. **Кнопка сброса** - возвращает буквы из игрового поля обратно на их места на клавиатуре, кроме зеленых букв, они остаются в игровом поле.
- c. **Кнопка подсказка** - открывает меню подсказок.

1. Блок “Слово”.

Заполняется буквами по мере вбития их юзером. При этом когда заполнены все поля происходит проверка правильности слова.

- Если слово верное, то игра переходит на экран победы.
- Если слово неверное, то иконки букв в слове подсвечиваются красным, воспроизводится звук “неправильный ответ”.

Далее юзер может “очистить” каждую иконку буквы нажав на нее. Поле буквы становится пустым и может быть заполнено другой буквой из клавиатуры.

Необходимо учитывать основные принципы набора букв в “слове”. Не должно быть ситуаций, когда юзер очистит одну букву в середине слова, затем продолжит набор букв и они будут наполняться взамен уже вбитых, но не удаленных. (Был такой баг в прототипе)

Буквы должны вбиваться только на свободные места. А если какие-то буквы в слове уже заполнены, то буква вбивается в следующее свободное окно по принципу слева направо. Если свободных ячеек для букв в слове нет, то происходит проверка на правильность загаданного слова.

2. Блок “клавиатура”

Содержит случайный набор букв алфавита, обязательно включающие в себя верные буквы, необходимые для набора слова. Случайные буквы не относящиеся к верному слову могут повторяться. Клавиатура заполняется буквами в хаотичном порядке.

Каждая иконка клавиатуры кликабельна. При нажатии на иконку буквы в клавиатуре она становится не кликабельной, полупрозрачной и содержит “отпечаток” буквы (См. дизайн экрана). При нажатии этой буквы в блоке “слово”, иконка на клавиатуре обратно заполняется такой же буквой и становится кликабельной.

При нажатии на букву, она выставляется в первое свободное место в игровом поле. Её место на клавиатуре становится тусклым.

При использовании подсказки “Убрать лишние буквы” с клавиатуры убираются лишние буквы, их места становятся тусклыми, некликабельными, НО! самой буквы не видно совсем. То есть остается только пустая некликабельная иконка. Ее состояние не меняется в этом раунде, пока не будет разгадано слово.

Кнопки в клавиатуре имеют 3 состояния:

- i Буква белая, иконка кликабельная.
- ii Буква полупрозрачная, иконка некликабельная
- iii Иконка пустая, некликабельная.

3. Нижняя панель.

Кнопка сброса - возвращает буквы из игрового поля обратно на их места на клавиатуре, по аналогии с тем, как юзер нажимает каждую букву отдельно в игровом поле, только все разом. Каждая буква возвращается на своё место. Кроме зеленых букв, они остаются в игровом поле.

Если все поля в слове пустые и нажать кнопку сброса, то ничего не происходит.

Кнопка сброса работает только тогда, когда есть хоть одна вбитая буква в слове.

Зеленые буквы игнорируются.