Техническое задание для программы игры

# 1. Введение

## 1.1 Цель

Создать игру-приключение с элементами квеста и режимом викторины

## 1.2 Область применения

Программа предназначена для развлечения и развития эрудиции в игровой форме

# 2. Функциональные требования

## 2.1 Режим викторины

### 2.1.1 Отображение и получение ответов на вопросы

- Отображение вопросов пользователю

- Получение ответа пользователя

- Проверка правильности ответа

### 2.1.2 Отображение и сохранение результата

- Отображение экрана, показывающего количество правильных ответов

- Запись рекорда в локальный файл

## 2.2 Режим приключения

### 2.2.1 Движение персонажа

- Движение персонажа с помощью нажатия пользователя на клавиши WASD

- Создание комнат с непроходимыми стенами

### 2.2.2 Создание системы битв

- Создание системы битв, в которых нужно отвечать вопросы до истечения таймеров

### 2.2.3 Создание головоломок

- Добавление головоломок в некоторые комнаты

# 3. Технические требования

## 3.1 Технологии

- Разработка программы на языке программирования Python с использованием библиотеки Pygame.

- Использование таймеров

## 3.2 Исполняемый файл

- Создание .exe файла.

# 4. Документация

- requirements.txt

- Пояснительная записка