Игра «Боец» № 27

1. **Правила игры**

Это текстовая пошаговая аркада, имеющая настольный аналог с бумажками и костями.

Суть игры следующая: вы — боец, вышедший на ринг. За один ход игрок может совершить одно действие: удар левой рукой, правой, ногой или поставить блок. После этого ход переходит противнику.

Далее генерируется случайное число от 2 до 12. Если выпадает меньше 5 — удар не достигает цели, 5−8 — только рукой, 9−11 — засчитывается любой, 12 — критическое попадание. Удар левой рукой оценивается в 1 пункт, правой — 2, ногой 3, критическое попадание прибавляет единицу. Блок нивелирует любые попадания, кроме критического, но по номинальной «цене».

1. **Описание объектов и их характеристика**

Игровое поле. Сверху размещено меню, в котором можно выбрать вариант удара. Удары комментируются строкой снизу и сопровождаются анимацией.

В окне снизу при помощи псевдографики (ИЛИ с помощью графических библиотек) отрисованы два бойца со шкалой здоровья на панели. За ними(возможно) отрисована ликующая толпа с зацикленной анимацией, реагирующей на победы, поражения, начало боя(возможно), критические удары.

Игра происходит против компьютера, удар определяется случайно в соответствии с правилами игры.

Окно не предполагает режима паузы т.к. само по себе не работает без команд игрока.

**Звуки:**

* Звук удара;
* Звук падения;
* Звук ликующей толпы;
* Звук осуждающей толпы;
* Заставка начала/конца игры.

1. **Описание взаимодействия с пользователем (клавиатура клавиши за что отвечают)**

В игре:

* Клавиша «Right» - удар правой рукой;
* Клавиша «Left» - удар левой рукой;
* Клавиша «Down» - удар ногой
* Клавиша «Up» - блок;

В меню:

* Стрелки – перемещение по кнопкам;
* Клавиша «Enter» - активация выбранной кнопки.

При выполнении с помощью граф. библиотеки должно быть реализовано нажатие на кнопки в меню с помощью мыши.

1. **Описание меню**

В меню посередине листок с кнопками:

* Начать игру
* Правила
* Читы
* Выход из игры