## Функциональная структура программы

Описываются функции, которые будет выполнять программа. Ниже приведена таблица, в которую включаются все возможные функции, которые используются в программе.

*Таблица 1. Таблица спецификации функций.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Имя** | **Реализуемая функция** |
| Основной игровой интерфейс | Форма, где происходит основной игровой процесс |
| Справка | Функция получения справки о программе |

Схема модулей программы

Основная программа имеет 2 модуля: Модуль игрового интерфейса, отвечающего за функцию непосредственной игры и модуль справки, отвечающий за вывод справки о программе.



Рисунок 1 – Схема модулей программы

Паспорт основных модулей

**Модуль «Основной игровой интерфейс»**

После начала игры, пользователь должен нажимать на «стрелки», меняя положение блоков. Если блоки с одинаковыми цифрами – они комбинируются, образуется новый блок и прибавляются очки, как только поле заполнится и у пользователя не останется ходов – игра окончится и будут выведены очки.



Рисунок 2 – Логическая модель игрового интерфейса

**Модуль «Справка»**

При нажатии пользователем на кнопку «?» открывается сообщение со справочной информацией, при нажатии на кнопку «ОК» или кнопку «Выход» окно справки закроется.



Рисунок 3 – Логическая модель справочной информации