**Задачи релиз.**

**Первый экран**

1. Кнопка начать игру. (Проверка работоспособности кнопки, должна открыться вторая форма. )
2. Кнопка игровой туториал (Исправленный)
3. Кнопка выхода (закрытия игры)

**Второй экран (выбор категории)**

1. В каждой категории по 20 слов.
2. Еда
3. Автомобили
4. Животные

**Третий экран (сложность)**

1. Тяжелая (отгадать 5 слов без права на ошибку)
2. Средняя (отгадать 5 слов ,2 права на ошибку )
3. Легкая (отгадать все слова , 4 права на ошибку)

**Четвертый экран (начало игры)**

1. В нижней части экрана, расположен алфавит.
2. В верхней части ,загаданное слово, в виде символов.
3. В правой части , меняющиеся картинки повешенного человечка.

**Процесс игры**

1. При нажатии на букву, цвет буквы меняется на красный.
2. Выбранная буква если она есть в слове меняет символ на эту букву.
3. При неправильном указании буквы появляется повешенный человечек (7 картинок человечка т.е. 7 попыток угадать слово)
4. В зависимости от сложности, меняется процесс игры. Когда игрок угадал слово, оно меняется на следующее в этой же категории и картинка повешенного человечка начинается с начала. После того как игрок угадал все 5 слов, появляется надпись «ты выиграл» и 2 кнопки, выход и категории.
5. Когда игрок не угадал слово и не осталось права на ошибку, игра заканчивается, появляется надпись «ты проиграл» и 2 кнопки, выход и категории.
6. Над картинкой висильника , ведется подсчет отгаданных слов и не отгаданных.
7. Случайный порядок выбора слов к игроку.

**Внешнее оформление.**

1.Фоновое оформление;( железо, крови, подтеков, градиенты)

р

рисунок 1- главный экран



Рисунок 2- экран выбора категорий слов



Рисунок 3- окно справки

Рисунок 4 –выбор сложности.

2.Кнопки;( градиенты, шрифты)



Рисунки – дизайн кнопок

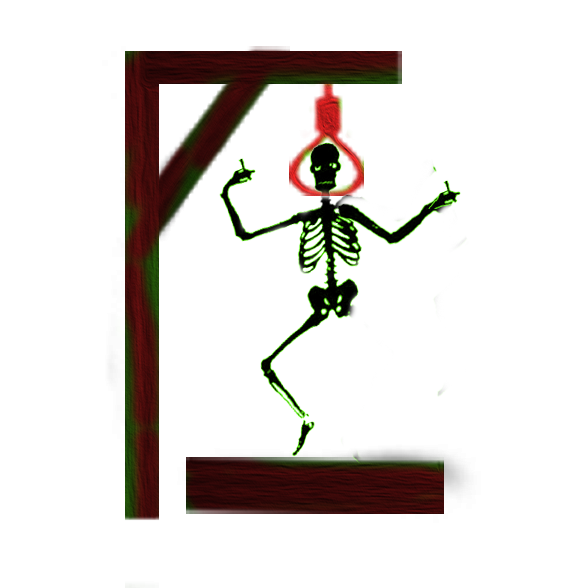
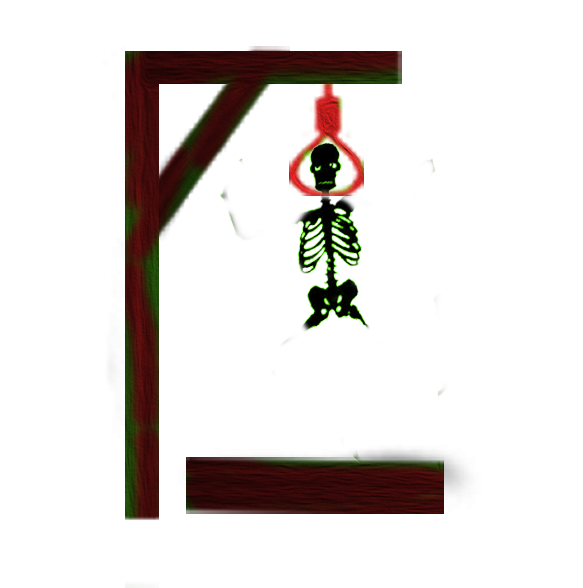
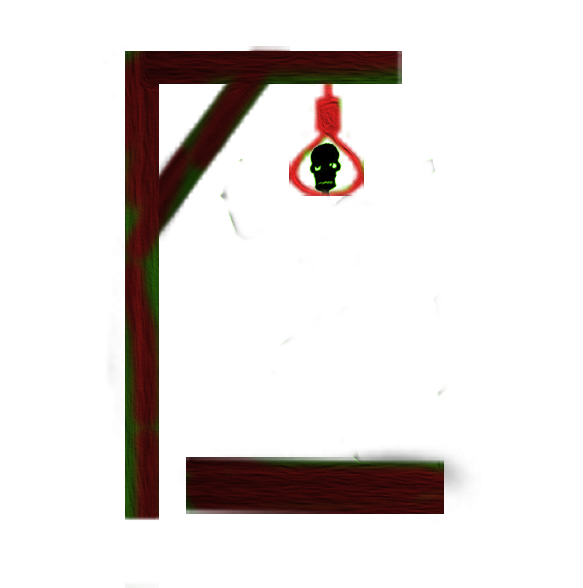
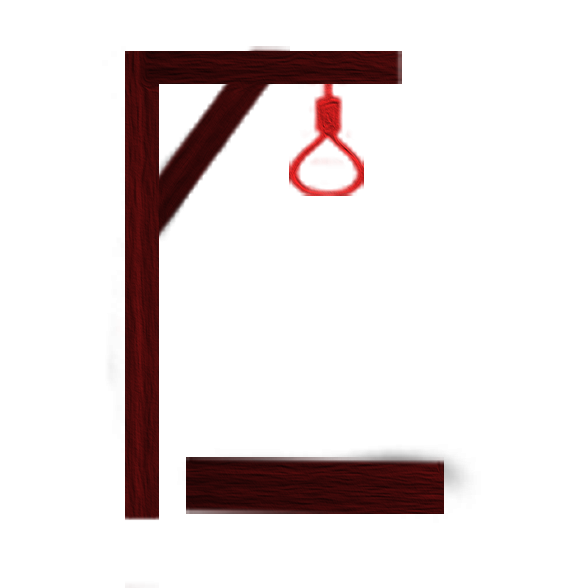
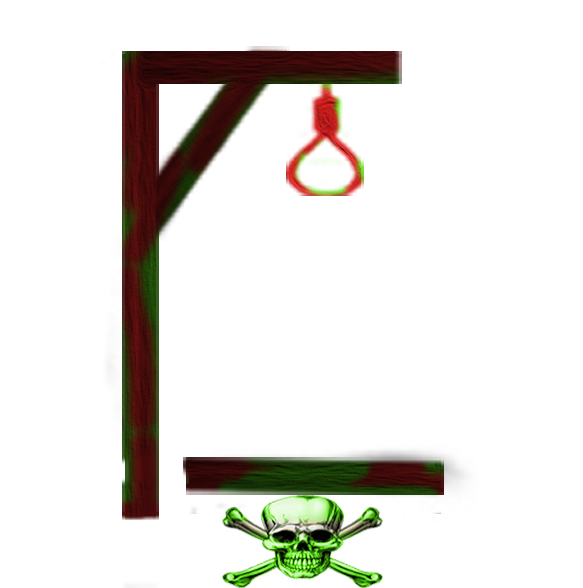
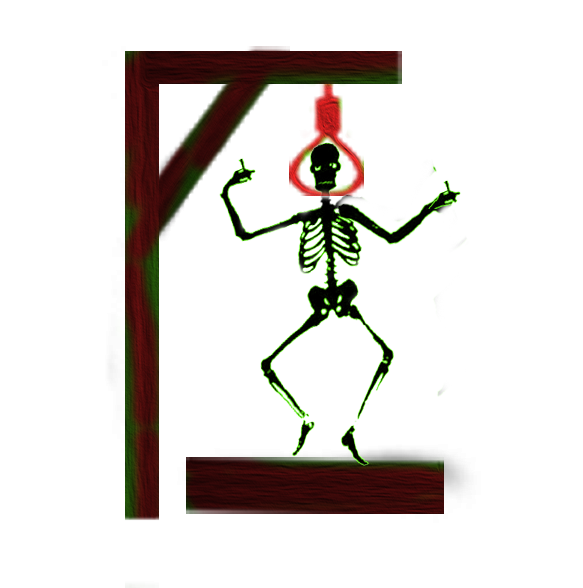
3.

Окна, которые будет в следующем релизе



Окно видео, которое будет в итоге

1. Человечки ….



Рисунки этапов игры