Описание игры:

При входе у игрока имеется одна игровая фишка. Перед ним представлено игровое поле в виде мишени с возможными множителями выигрыша, вентилятор с индикатором направления ветра, шкала выбора силы и вектора броска игровой фишки.

Игроку необходимо выбрать направление и силу броска, учитывая направление ветра на индикаторе, и сделать бросок.

Игра должна обладать следующим функционалом и элементами:

* Окно с индикатором направления ветра
* Регулировка шкалы выбора силы удара
* Выбор направления броска
* Фишка
* Цель
* Ставка
* Кредиты

План разработки:

1. Структура классов

* Класс фишки
* Класс игрового поля

1. Заготовка классов
2. Заполнение классов
3. Подготовка базовых детализирующих ресурсов