Задачи для реализации проекта

Алгоритмы:

1. Придумать алгоритм укладки слов на поле филворда

Дизайнерские элементы:

1. Сделать background

2. Сделать логотип

3. Сделать Кнопку “Играть”

3.1 Сделать (пока что) 10 кнопок уровней

3.1.1 После выбора уровня

3.1.1.1 Сделать поле

3.1.2 Сделать кнопку “Подсказка”

3.1.3 Сделать кнопку “Возврат к выбору уровней”

3.2 Сделать кнопку возврат в меню

4. Сделать Кнопку “Словарь”

4.1 Сделать 33 кнопки А-Я

4.1.1 После перехода по кнопке выдать слова по

этой букве в порядке алфавита

5. Сделать Кнопку “Параметры”

5.1 Сделать Кнопку “Звук (вкл./выкл.)”

5.2 Сделать Кнопку “тема Светлая/Тёмная”

5.3 Сделать Кнопку “Возврат в меню”

7. Сделать и добавить Кнопку “Поддержка”

7.1 Сделать поле для запроса

7.2 Сделать Кнопку “Отправить запрос”

7.3 Сделать Кнопку “Возврат в меню”

Программная часть:

1. Составить программный код

1.2 Запрограммировать кнопку “Играть”

1.2.1 Запрограммировать 10 кнопок уровней, чтобы

каждая открывалась открывалась последовательно

после прохождения уровня

1.2.1.1 Далее по алгоритму разложить буквы на поле

и запрограммировать их

1.2.2 Сделать кнопку “Подсказка”

1.2.3 Сделать кнопку “Возврат к выбору уровней”

1.3 Запрограммировать кнопку “Словарь”

1.3.1 Запрограммировать 33 кнопки А-Я

1.3.1.1 Запрограммировать выдачу слов по выбранной

букве

1.3.2 Запрограммировать кнопку “Возврат в меню”

1.4 Запрограммировать кнопку “Параметры”

1.4.1 Запрограммировать кнопку “Звук (вкл./выкл.)”

1.4.2 Запрограммировать кнопку “тема Светлая/Тёмная”

1.4.3 Запрограммировать кнопку “Возврат в меню”

1.5 Запрограммировать кнопку “Поддержка”

1.5.1 Запрограммировать поле ввода запроса

1.5.2 Запрограммировать кнопку “Отправить запрос”

1.5.3 Запрограммировать кнопку “Возврат в меню”

Музыкальное сопровождение:

1. Сделать и добавить простой саундтрек