

Spēles "Trīs rindā" prasību vai funkciju saraksts:

Pēc programmas palaišanas:

Tiek attēlots spēles nosaukums "Trīs rindā".
Ekrānā ir redzama poga, lai sāktu spēli.

Programmas logs:

Loga izmērs ir fiksēts un to nevar mainīt, izstiepjot.

Logu var minimizēt uz "uzdevumjoslu" vai aizvērt jebkurā brīdī.

Spēles process:

Pēc spēles sākšanas tiek attēlots spēles laukums 3x3 izmērā, kas sastāv no šūnām.
Spēlētājs vienmēr spēlē ar "X", bet bots ar "O".

Spēlētāja gājiens:

Lietotājs klikšķina uz jebkuras brīvas šūnas, lai izdarītu savu gājienu ar "X".

Pēc spēlētāja gājiena bots automātiski izdara savu gājienu (ievieto "O") ar nelielu aizkavēšanos (aptuveni 1-3 sekundes).
Izvēlētas šūnas kļūst nepieejamas atkārtotai izvēlei.

Punkti un spēles statuss:

Ekrāna kreisajā augšējā stūrī tiek attēlots pašreizējais gājiens (spēlētāja vai bota).
Ekrāna labajā augšējā stūrī tiek parādīts spēles rezultāts (uzvara, neizšķirts, pašreizējie punkti).

Spēle beidzas, ja:

Spēlētājs vai bots aizpilda rindu (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli).
Visas šūnas ir aizpildītas (neizšķirts).

Punktu aprēķins:

Ja spēlētājs uzvar, tiek parādīts ziņojums: "Tu uzvarēji! Lieliska spēle!".
Ja uzvar bots, tiek parādīts ziņojums: "Bots uzvarēja! Pamēģini vēlreiz!".
Ja spēle beidzas ar neizšķirtu, tiek parādīts ziņojums: "Neizšķirts! Laba mēģinājums!".

Spēles atiestatīšana:

Pēc spēles beigām spēles laukums automātiski tiek atiestatīts un sākas jauna spēle.
Punkti tiek saglabāti līdz programmas aizvēršanai.

Papildu iespējas:

Poga, lai manuāli atiestatītu spēli (sāktu no jauna).
Nākotnē iespēja izvēlēties bota grūtības līmeni (piemēram, viegls, vidējs, grūts).

Vizuālās saskarnes apraksts:

Loga centrālo daļu aizņem spēles laukums 3x3.

Augšējais panelis rāda informāciju par pašreizējo gājienu un spēles rezultātu.

Visas vadības pogas (piemēram, "Sākt no jauna") atrodas loga apakšējā daļā.

Šis prasību saraksts nodrošinās vienmērīgu spēles pieredzi ar botu un atbildīs galvenajām spēles "Trīs rindā" gaidām.