**ОПИС ПРОЕКТУ “ГРА 2048”**

Виконали студенти 1-го курсу

Фомін В.О. і Філь А.В.

Київ 2017

# **ОПИС ЗАДАЧІ ТА РОЗПОДІЛ РОЛЕЙ**

## Опис завдання

Зробити гру, де гравець має пересувати клітину по ігровому полю якоїсь розмірності і об'єднувати їх до тих пір, поки число клітини не буде рівне якомусь значенню, яке залежить від обраного рівню складності. Гравцю дано деякий час на хід, значення якого теж залежить від рівня складності, якщо його буде вичерпано, гравець програє. Іншою умовою програшу є заповнення ігрового поля клітинами, які не можна об'єднати. Гравець має можливість встановити свій нікнейм, рівень складності й роздільну здатність у полі налаштувань. Гравець може перезапускати гру довільну кількість разів. При запуску або перезапуску гри на полі створюються дві клітини з числом 2 або 4. Якщо хоча б одну клітину було пересунуто або об’єднано, то таймер ходу оновлюється й створюється нова клітка.

## Розподіл Ролей

1. Cтворення ігрового поля – Фомін В.
2. Можливість рухати клітинки з числами, прописання умов виграшу/програшу – Фомін В.
3. Регулювання рівню складності, збереження результату – Фомін В.
4. Графічний інтерфейс користувача, дизайн – Філь А.
5. Звіт до роботи – Фомін В., Філь А.

# 