

Приложение WPF.

Общие:

1. Цветовая палитра оранжевый, желтый, белый, бирюзовый.
2. Возможность ввести имя текущего игрока.
3. Возможность выбрать одиночную или сетевую игру.
4. Возможность игрока выбрать игру из предложенных.
5. В каждой сетевой игре будет присутствовать чат.
6. Возможность подключиться к другой сетевой игре.
7. В зависимости от игры может подключиться один игрок.
8. Возможность просмотреть свой IP-адрес.
9. Возможность набора одного очка за раунд.
10. Чтобы выйти из игры нужно будет нажать кнопку «выйти», после этого игра будет прекращаться у каждого игрока.

Начальный экран.

1. Приветствие игрока в игре.
2. Поле ввода имени игрока.
3. Кнопка продолжить
4. В правом верхнем углу IP-адрес

Игры:

1. Викторина.
2. Крестики-нолики.
3. Найди пару.

Страница выбора одиночной или сетевой игры

На экране две кнопки: одиночная игра, сетевая игра

Страница сетевой игры:

Кнопки: создать, войти

При создании выбирается игра, к ней могут подключиться.

Кнопка войти перенаправляет в страницу ввода IP игрока-сервера.

Страница выбора игры:

3 кнопки с названием игр, ниже краткое описание игры.

После выбора, будет экран ожидания других игроков, где будут показаны, кто вошел в игру под веденным в ранее именем.

Если игроков достаточно, появится кнопка «Начать игру».

Страницы одиночной игры:

Игра будет начинаться по алгоритму, описанному ниже.

Игры:

Игра Викторина:

Дается вопрос, ниже окошки, в которые вставляются буквы для ответа. Ещё ниже буквы, из которых нужно собрать слово-ответ.

Один раунд это одно очко.

Игра Крестики-нолики:

Поле 3x3.

В игре только два игрока. У каждого игрока свой символ (крестик или нолик).

За каждую победу одно очко.

Из символов (крестика, или нуля) нужно собрать в ряд по вертикали, диагонали или горизонтали.

Игра Найди пару:

Генерируется поле с символами, у каждой ячейки с символом есть своя пара-двойник или копия, игроку необходимо найти пару нажатием на ячейку.

В игре 2 игрока

За каждое отгаданное поле одно очко.