

- Название проекта: “Парные картинки”
- Краткое описание сути проекта (2-3 предложения):

Компьютерная игра в жанре развивающих игр. Особенностью игры будет являться нахождение пар картинок.

- Цель (одна):

Сделать легкую детскую развивающую игру для занятия значительной доли рынка игр в жанре найди пару.

- Аналитический обзор:
 - не менее 4-ех конкурентов или альтернатив:

Найди пару Животные.

На данный момент — это самая популярная игра в жанре найди пару на Yandex игры. Она обладает высоким качеством реализации, но и ориентирована на детскую аудиторию.

Evolution memory.

Популярная игра в жанре найди пару, создана в минималистичном стиле для западной аудитории.

Memory.

Игра является ближайшим конкурентом memory, но, в отличие от неё, не обладает интересным графическим стилем, поэтому менее популярна.

Two pairs.

Является одной из самых популярных из классических игр. Игра качественно реализована, но не имеет интересных механик и особенностей, значительно отличающих её от более новых конкурентов.

- сводная таблица сравнения функциональных возможностей:

	Найди пару Животные	Evolution memory	Memory	Two pairs	Найди пару
Мультиплеер	+	-	-	-	-
Случайное рас- положение пар	-	+	-	-	+
Интересный авторский стиль	+	+	-	-	+
Бесконечный геймплей	-	-	+	-	-
Низкий порог входа	+	+	-	-	+

- Результаты проекта:

- в каком виде реализовано (сайт, мобильное приложение, десктопное приложение, может быть несколько):

Десктопное приложение, с возможностью будущего порта на мобильные устройства.

- ~10-15 ключевых характеристик/свойств продукта. Должны быть достижимыми и проверяемыми:
 - 1) Возможность запуска приложения на ПК (Windows)
 - 2) Наличие главного меню игры, включающее такие пункты меню как:
 - Новая игра с различными уровнями сложности.
 - Завершить текущую игру без выхода из приложения.
 - Статистика игроков, которые ранее успешно завершили игру и сохранили свой результат.
 - Возможность выхода из приложения (завершение его работы).
 - 3) Возможность закончить игру в любой момент.
 - 4) Наличие геймплея: после начала игры и выбора сложности игроку предстоит находить пару для картинок. Цель геймплея – найти все пары картинок и допустить минимальное количество ошибок при выборе одинаковых картинок.
 - 5) Подсчет очков игрока.
 - 6) Возможность сохранить свой результат – очки, полученные после завершения игры.
 - 7) Отображение конечного результата игрока.
 - 8) Выбор уровня сложности игры: имеется 2 уровня сложности – легкий с 16 картинками и сложный с 36 картинками.
 - 9) Просмотр таблицы статистики игроков.
 - 10) Приостановка и возобновление игры – во время паузы игроку нельзя нажимать на картинки.

- Задачи проекта (~3-4):
 1. Проработать геймплей игры
 2. Разработать дизайн игры
 3. Программная реализация игры
 4. Выйти на рынок компьютерных игр
 5. Провести маркетинговые работы

- Допущения и ограничения:
 1. Компьютерная игра не будет обладать низкой производительностью – это значит, что стабильность работы программы будет не удовлетворительной.
 2. Компьютерная игра не должна быть высоко требовательной к ресурсам компьютера.
 3. Игра будет не кроссплатформенной, а будет работать только на компьютерах под управлением ОС Windows 7 и новее.
 4. Однотипный геймплей, который будет достаточно коротким и быстро надоедающим.