

- Название проекта: “Японская мозаика”
- Краткое описание сути проекта (2-3 предложения):

Японская мозаика это логическая головоломка, в которой с помощью цифр зашифрована картинка. Каждое из чисел означает, сколько примыкающих клеток(считая ту, что с цифрой) должно быть закрашено.

- Цель (одна):

Сделать развивающую игру с целью ее дальнейшей монетизации.

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

Conceptis Fill-a-Pix

На данный момент — это самая популярная игра в жанре японская мозаика в Google Play market с наивысшим рейтингом. Она предлагает пользователю базовый набор головоломок, но остальные необходимо приобретать за деньги.

Японская мозаика JDraw.

Популярная игра в жанре японская мозаика, создана в минималистичном стиле.

Сапер

Игра является головоломкой со схожим принципом игры. Распространяется бесплатно и предустановлено в операционную систему семейства Windows.

Pix.pix Numbers Puzzle Game.

Выполнена в минималистическом стиле и имеет ограниченный набор головоломок.

- сводная таблица сравнения функциональных возможностей:

	Conceptis Fill-a-Pix	Японская маска JDraw	Сапер	Pix.pix Numbers Puzzle Game.	Японская мозаика
Запуск на Windows	-	-	+	-	+
Запуска на Android	+	+	-	+	-
Интересный авторский стиль	+	+	-	-	+
Большой набор уровней	+	-	+	-	+
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.
 - Правила игры.
 - Гайд(инструкция для новичков).
 - Статистика игроков
 - 3) Возможность проверить правильность собранной мозаики в любой момент
 - 4) Наличие геймплея: после начала игры и выбора уровня предстоит решать головоломку. Цель геймплея – Решить головоломку за минимально возможное время.
 - 5) Подсчет очков игрока. Счет игрока состоит из размера поля, времени, за которое головоломка была решена, количества ошибок совершенные игроком и использование подсказки в виде подсветки
 - 6) Возможность сохранить свой результат – очки, полученные после прохождения головоломки.
 - 7) Выбор уровня головоломки.
 - 8) Просмотр таблицы статистики игроков, которые завершили головоломку успешно и сохранили свой результат.
 - 9) Просмотр примера прохождения одной из головоломок с объяснением всех ключевых моментов для наглядности.
 - 10) Просмотр правил игры.
 - 11) Возможность использования подсказок во время игры в виде подсветки игровых полей.

- 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 высокой 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 только на компьютерах под управлением ОС Windows 7 и новее.
 4. Однотипный геймплей, который будет достаточно простым и быстро надоедающим.