

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

Компьютерная логическая игра в жанре развивающих игр.

- Цель (одна):

Сделать Калах — настольная логическая игра из семейства игр манкала. С целью заработка с помощью встроенной в приложение рекламы.

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

Kalah.ru

На данный момент — это самая популярная игра жанра калах на Yandex игры. Расписаны правила и показана информация об игре.

Kalaha Game

Популярная игра жанра калах в Google Play которая доступна для бесплатного скачивания. Нетребовательная к мобильным дивайсам.

Калах!

В отличии от Kalaha Game отсутствует противник ИИ.

PlayMiniGames Калах

Является браузерной версией, как и Kalah.ru, Противник ИИ имеет несколько режимов сложности, так же можно играть онлайн .

- сводная таблица сравнения функциональных возможностей:

	Kalah.ru	Kalaha Game	Калах!	PlayMiniGame Калах	Калах
Запуск на Windows	-	-	-	-	+
Описание игры, и правила.	+	+	-	-	-
Режим игры онлайн	+	-	-	-	-
Противник ИИ	+	+	-	-	+
	+	+	-	-	+

- 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 геймплея: Комплект для игры калах представляет собой 12 лунок выстроенных в два ряда, и две большие лунки по сторонам, которые и называются "калах". Исходная позиция: в каждой из 12 лунок лежит по 6 камней. Ход заключается в том, что игрок берет все шарики из любой лунки в своем ряду и распределяет их по одному в каждую из следующих лунок и свой калах, пропуская калах соперника.
 - 3) Противник в виде ИИ: Это означает что с игроком будет играть искусственный интеллект
 - 4) Вывод информации о том, кто победил: По завершению игры в центре игрового поля будет написана информация, кто победил
 - 5) Игровое меню состоящее из:
 - Новая игры – начать новую игру
 - Выход – что бы выйти из игры
 - Цветовая схема – возможность сменить цветовую схему фона приложения
 - 6) Возможность передачи хода ИИ – сообщение компьютеру о том что ему необходимо выполнить код
 - 7) Подсчёт игровых очков – в центре игрового поля в финале вместе с выводом информации о том, кто победил, будет показан финальный счёт победителя
 - 8) Уникальный интерфейс – интерфейс не похожий на подобные решения
 - 9) Интуитивно понятный интерфейс – интерфейс который будет легко понятен каждому пользователю, впервые запустившему программу
 - 10) Возможность цветовой компоновки главного фона игры

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

- Допущения и ограничения:
 1. Компьютерная игра будет обладать низкой производительностью – это значит, что стабильность работы программы будет не удовлетворительной.
 2. ИИ будет достаточно слабым противником.
 3. Игра написана исключительно для обладателей ОС семейство Windows 8.1 и выше.
 4. Однотипный геймплей, который будет достаточно коротким и быстро надоедающим.