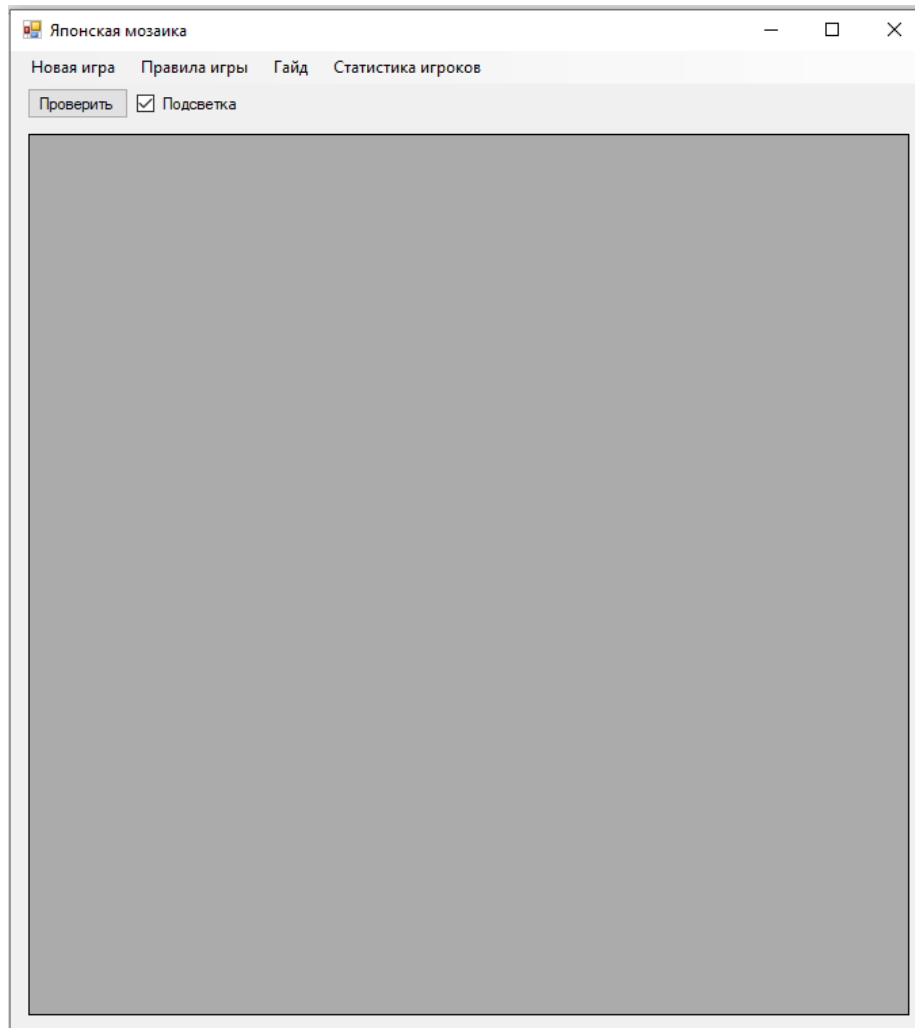


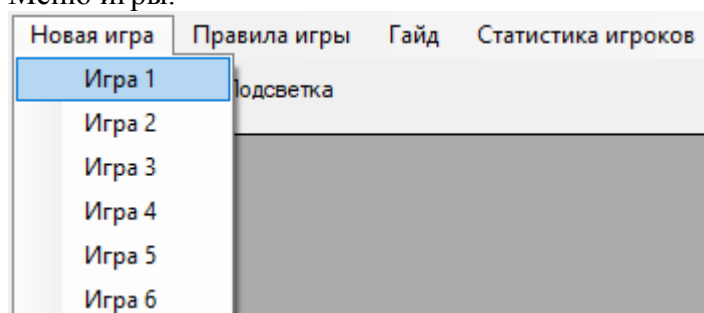
1 ПРОТОТИПЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ФОРМ

1. Основное окно игры.



Первая визуальная форма, которую увидит игрок при включении игры. При нажатии Новая игра необходимо выбрать вариант игры(игра1-игра6). Нужна для формирования первого впечатления об игре у игрока.

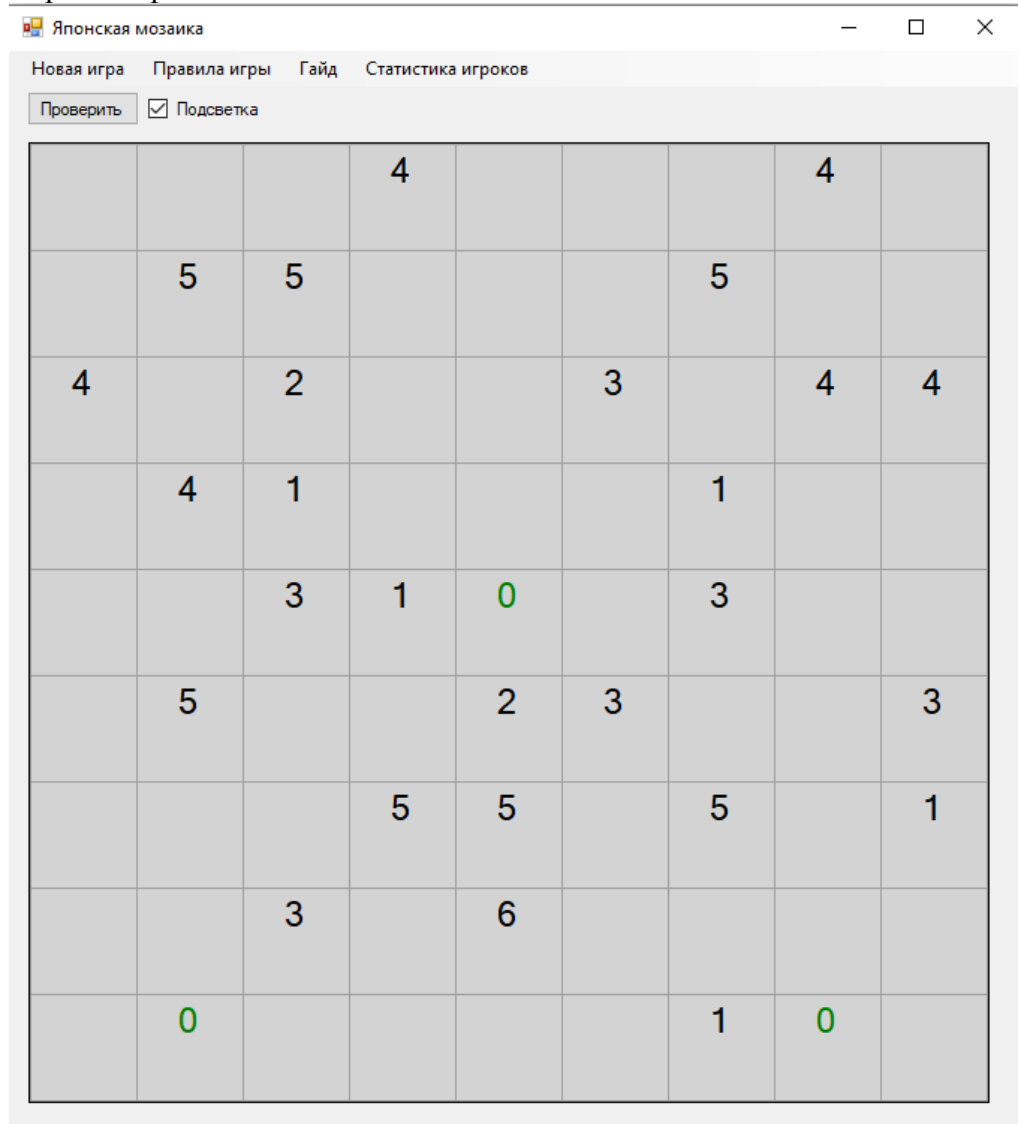
2. Меню игры.



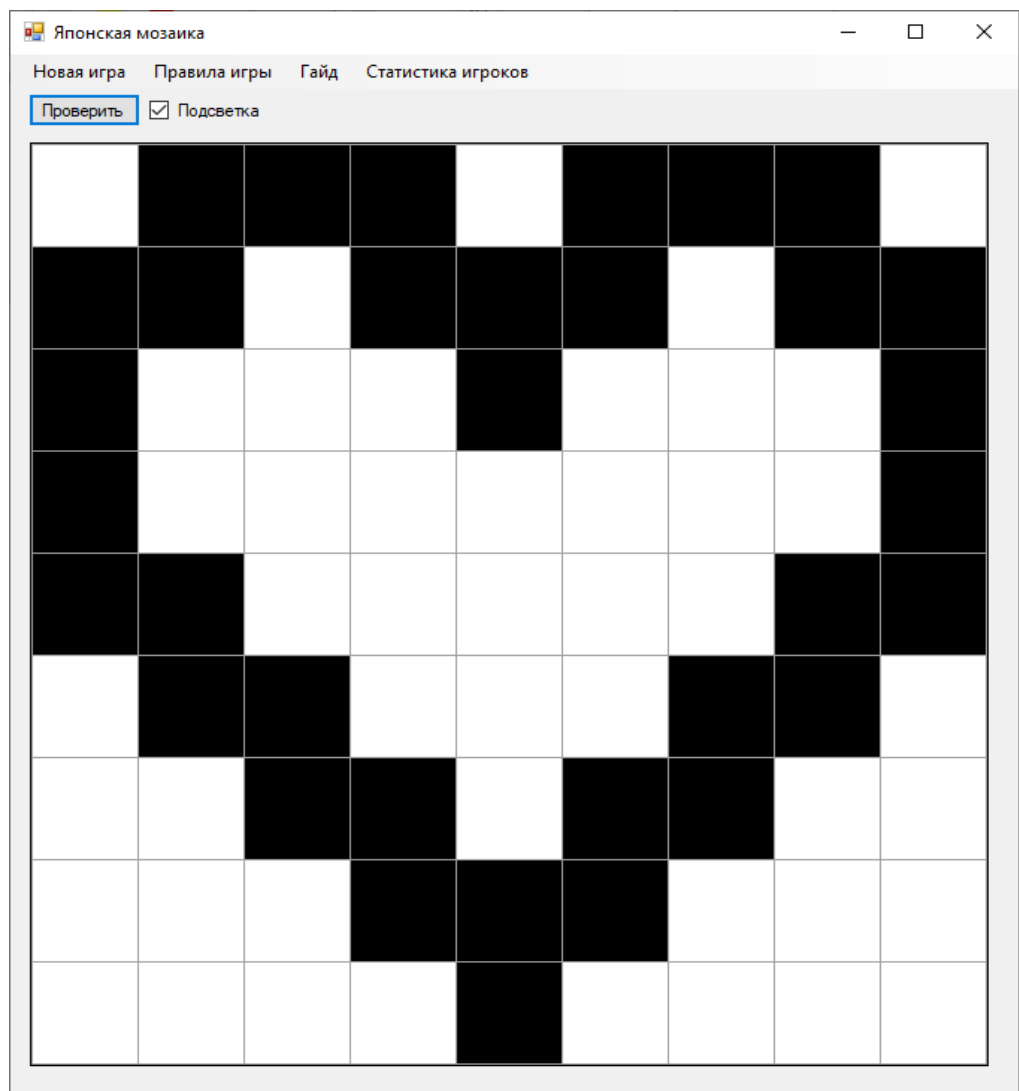
Главное меню игры. При нажатии на кнопку Новая игра запускается процесс выбора игры. При нажатии кнопки Правила игры открывается форма, содержащая описание правил игры. При нажатии кнопки Гайд открывается html-файл, содержащий инструкцию по обучению игре.

При нажатии на кнопку Статистика игроков откроется форма со списком сохраненных результатов.

3. Игровой процесс.

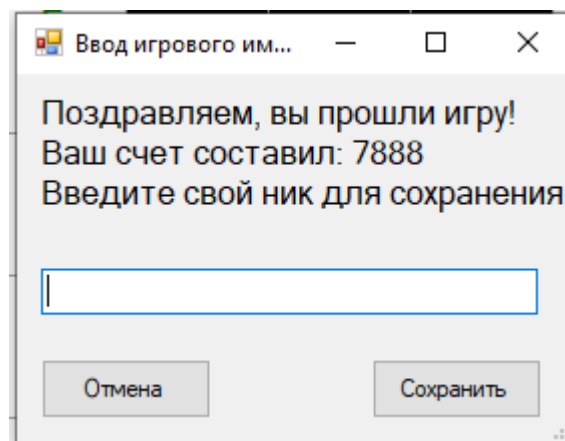


Игровой процесс при запуске игры.



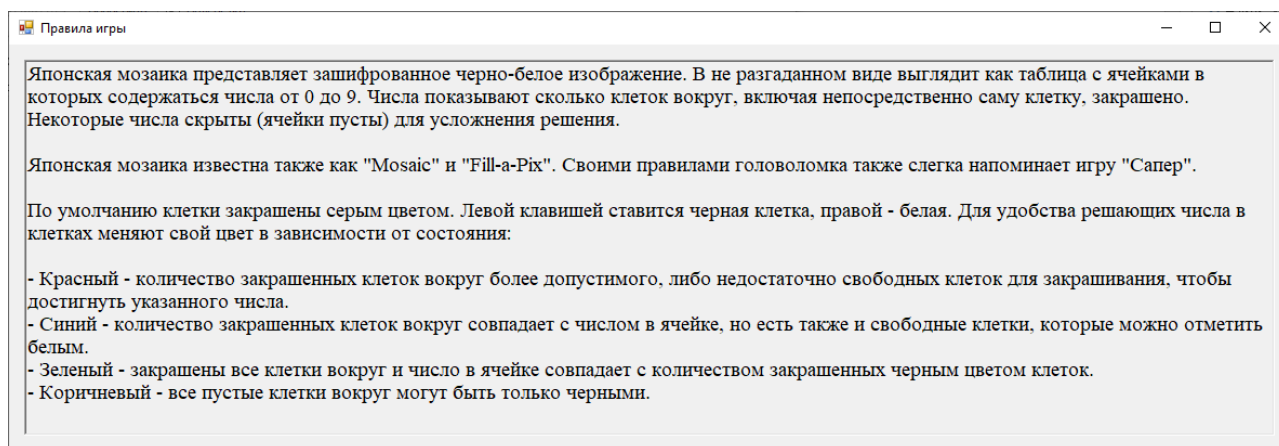
Игровой процесс при окончании игры.

4. Конец игры.



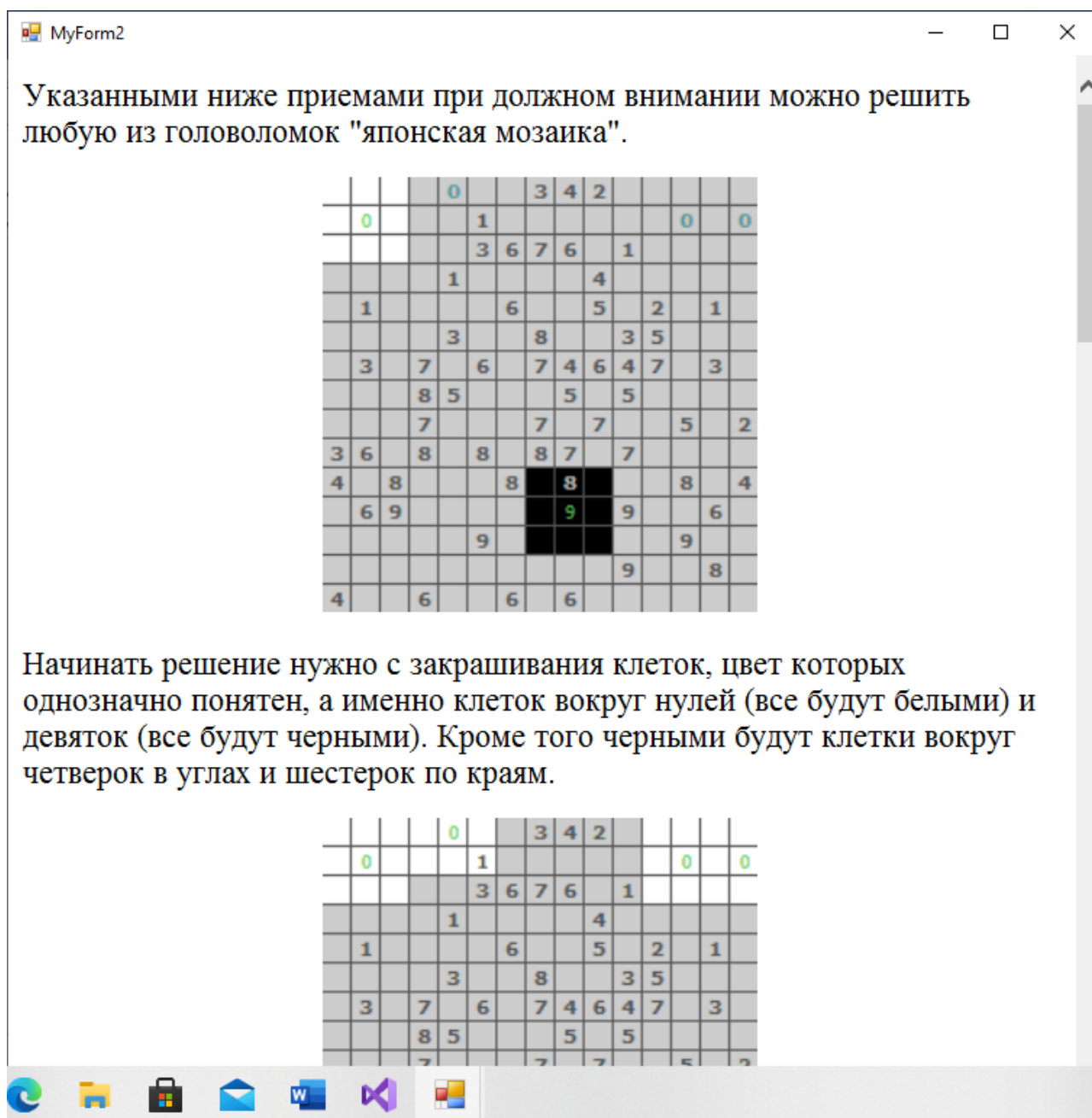
Форма, появляющаяся на экране при прохождении игры.

5. Правила игры.



Форма, появляющаяся при нажатии на кнопку Правила игры в главном меню.

6. Гайд.



Форма, появляющаяся при нажатии на кнопку Гайд в главном меню.

7. Доска лидеров.

Игровая статистика			
Игра	Игрок	Счет	Время
3	алмаз	7888	212
5	EEEEEE	3989	11
5	assasa	3956	44
1	Кек	20	10

Форма, появляющаяся при нажатии на кнопку Статистика игроков в главном меню.

ДИАГРАММА СУЩНОСТЕЙ.

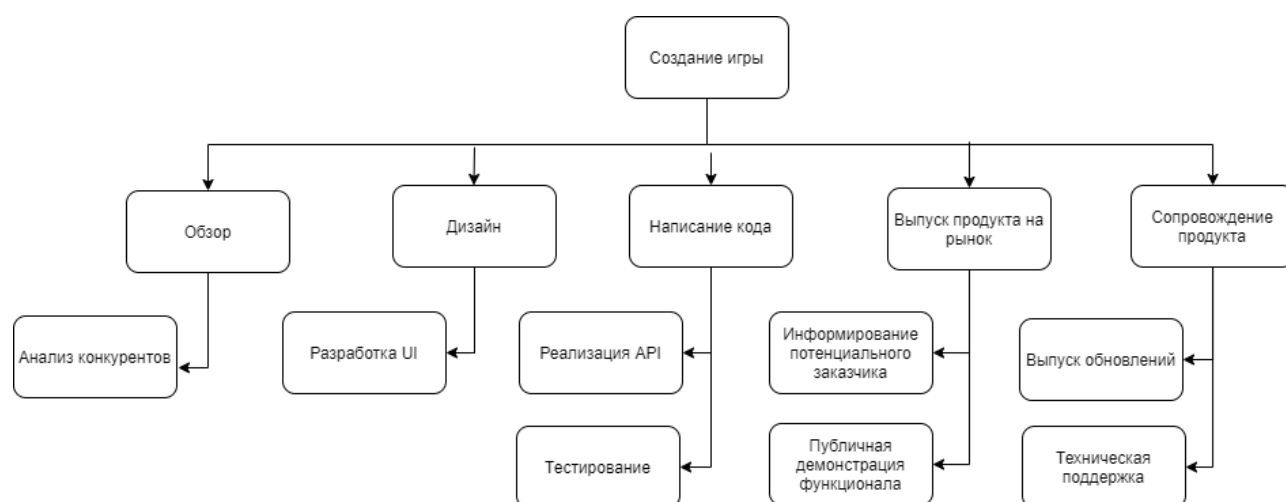


РАЗРАБОТКА API СИСТЕМЫ.

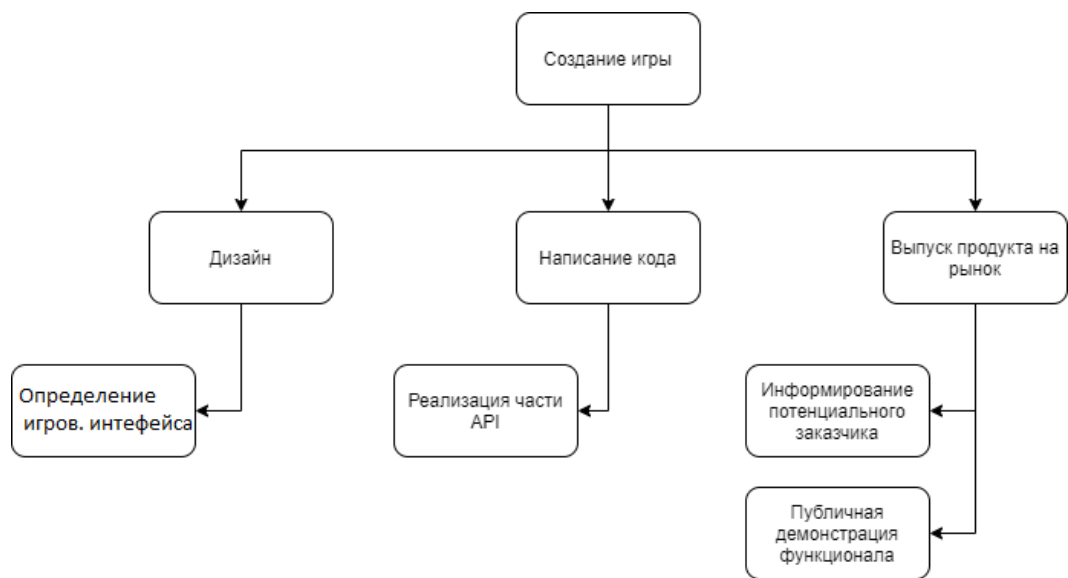
№	Название функции	Описание действий	Входная информация	Выходная информация
1	CreatePole	Создает поле игры	-	Игровое поле
2	LoadGame	Загрузка уровня игры	Уровень игры	
3	LoadData	Загрузка изображений	Уровень игры	Рисунок
4	Paint	Включение подсветки	Наличие подсветки	Подсветка игрового поля

5	NoPaint	Выключение подсветки	Наличие подсветки	Подсветка игрового поля
6	dataGridView1_CellMouseDown	Определяет по какому квадрату игрового поля был совершен клик	Клик	Информация о квадрате
7	button1_Click	Проверяет правильность собранной картинки	Игровое поле	Результаты проверки
8	правилаИгрыToolStripMenuItem_Click	Показывает пользователю правила игры		Правила игры
9	гайдToolStripMenuItem_Click	Показывает пользователю гайд		Гайд
10	checkBox1_CheckedChanged	Включение и выключение подсветки		Наличие подсветки
11	статистикаИгроковToolStripMenuItem_Click	Показывает пользователю статистику игроков	Счет игры	Информация о счете всех игроков
12	MenuStartGame	Запускает уровень игры	Уровень	Запуск игры
13	игра1ToolStripMenuItem_Click	Статистика игроков	Клик по соответствующему пункту меню	Вызывает соответствующую игру

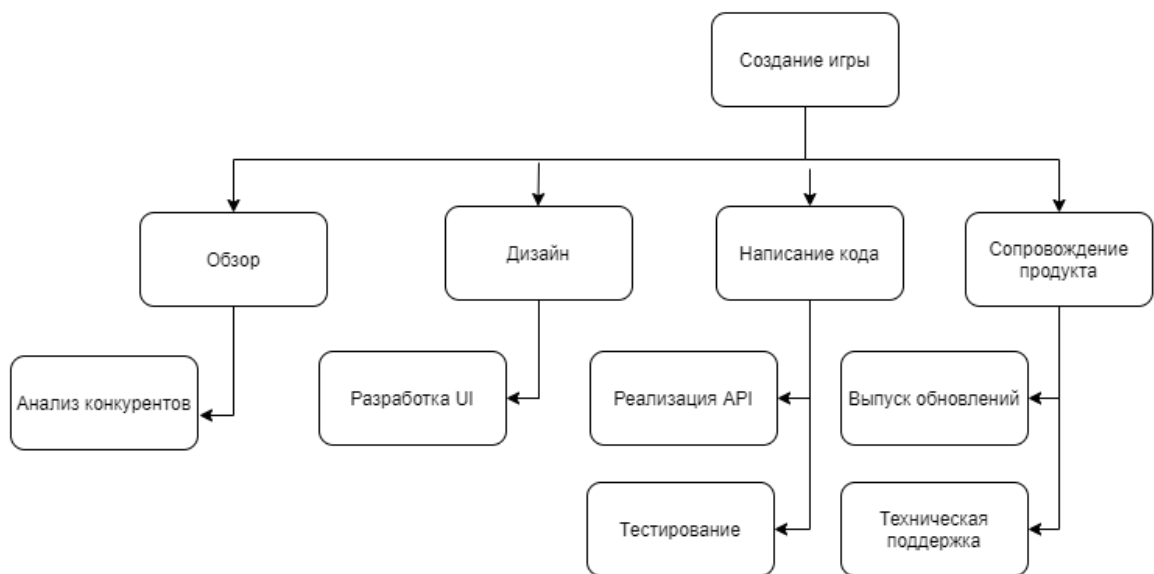
ИЕРАРХИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА РАБОТ



РАБОТЫ ДЛЯ MVP



В MVP будет один уровень небольшого размера.



Для создания финальной версии необходимо завершить все этапы, не завершённые для MVP из ИСР.

ОЦЕНКА ВРЕМЕНИ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА ПО МЕТОДУ PERT.

Количество сущностей: 5. Количество форм: 4. Количество методов api: 13.

Затраты	Сущность	Форма	Метод API
Пессимистичные	5 часов	20 часов	2 часа
Оптимистичные	1 час	3 часа	0.5 часа
Оптимальные	2 часа	7 часов	0.75 часа

$$107.32/168=0,64 \text{ челXмес}$$

	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
Создание простого игрового интерфейса	■	■													
Реализация части API		■													
Информирование потенциального			■												
Публичная демонстрация				■											
Анализ конкурентов	■			■											
Разработка UI					■	■									
Разработка уровней						■									
Реализация остальной API						■									
Тестирование							■	■	■						
Выпуск обновлений										■	■				
Тех.поддержка												■	■	■	■