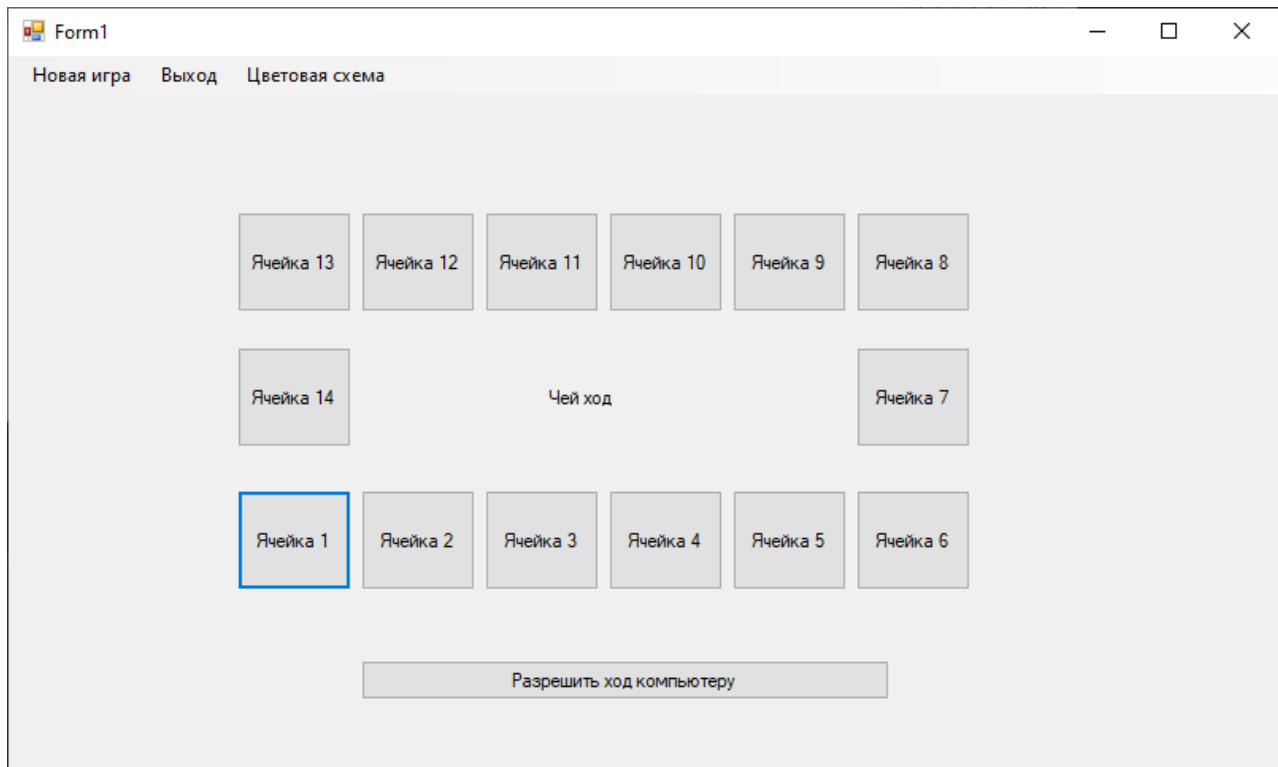


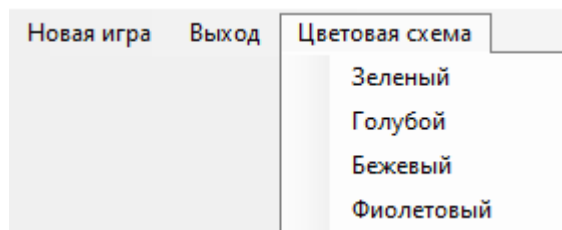
ПРОТОТИПЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ФОРМ

1. Основное окно игры.



Визуальная форма, которую увидит игрок при включении игры. При нажатии Новая игра будет начата игра .

2. Меню игры.



Главное меню игры. При нажатии на кнопку Новая игра запускается процесс игры. При нажатии на кнопку Цветовая схема у игрока появляется выпадающее меню в котором он может выбрать цвет для своего приложения. При нажатии на кнопку Выход происходит закрытие приложения.

3. Начало игры

The screenshot shows a Windows application window titled "Form1" with standard minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar is a menu bar with three items: "Новая игра", "Выход", and "Цветовая схема". The main area of the window contains a game board with three rows of six square tiles each. The top row contains six tiles, each with the number "6". The middle row contains a tile with "0" on the left, the text "Ваш ход" in the center, and a tile with "0" on the right. The bottom row contains six tiles, each with the number "6"; the first tile on the left is highlighted with a blue border. The background is a light gray.

4. Игровой процесс

The screenshot shows the same application window "Form1" during the game process. The menu bar remains the same. The game board has been updated: the top row now has four tiles with "6" followed by two tiles with "7"; the middle row has a "0" on the left, the text "Ход компьютера" in the center, and a "1" on the right; the bottom row has two tiles with "6", a tile with "0" (highlighted with a blue border), and three tiles with "7". Below the game board, a new button labeled "Разрешить ход компьютеру" has appeared. The background is light gray.

5. Конец игры, и результат

Form1

Новая игра Выход Цветовая схема

12	1	0	2	2	0
4	Вы выиграли! Со счетом: 50				45
0	1	0	0	0	4

Текст, появляющийся на экране при прохождении игры.

6. Смена цветовой компоновки

Form1

Новая игра Выход Цветовая схема

12	1	0	2	2	0
4	Вы выиграли! Со счетом: 50				45
0	1	0	0	0	4

Form1

Новая игра

Выход

Цветовая схема

12

1

0

2

2

0

4

Вы выиграли!
Со счетом: 50

45

0

1

0

0

0

4

Цвет меняется по нажатию кнопок в меню “Цветовая схема”.

ДИАГРАММА СУЩНОСТЕЙ.

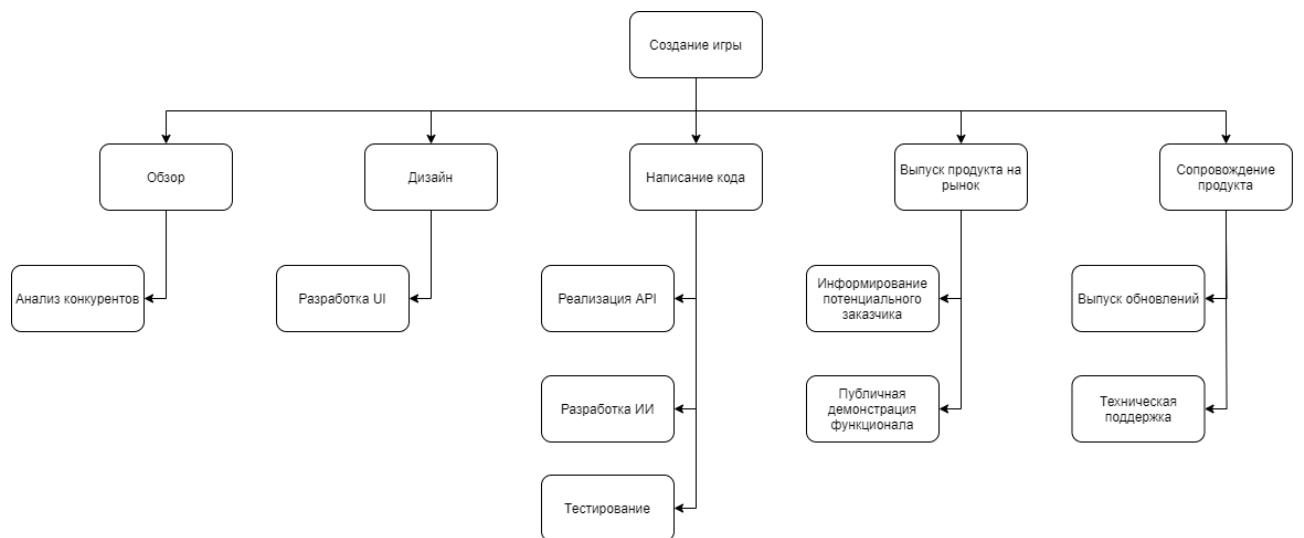


РАЗРАБОТКА API СИСТЕМЫ.

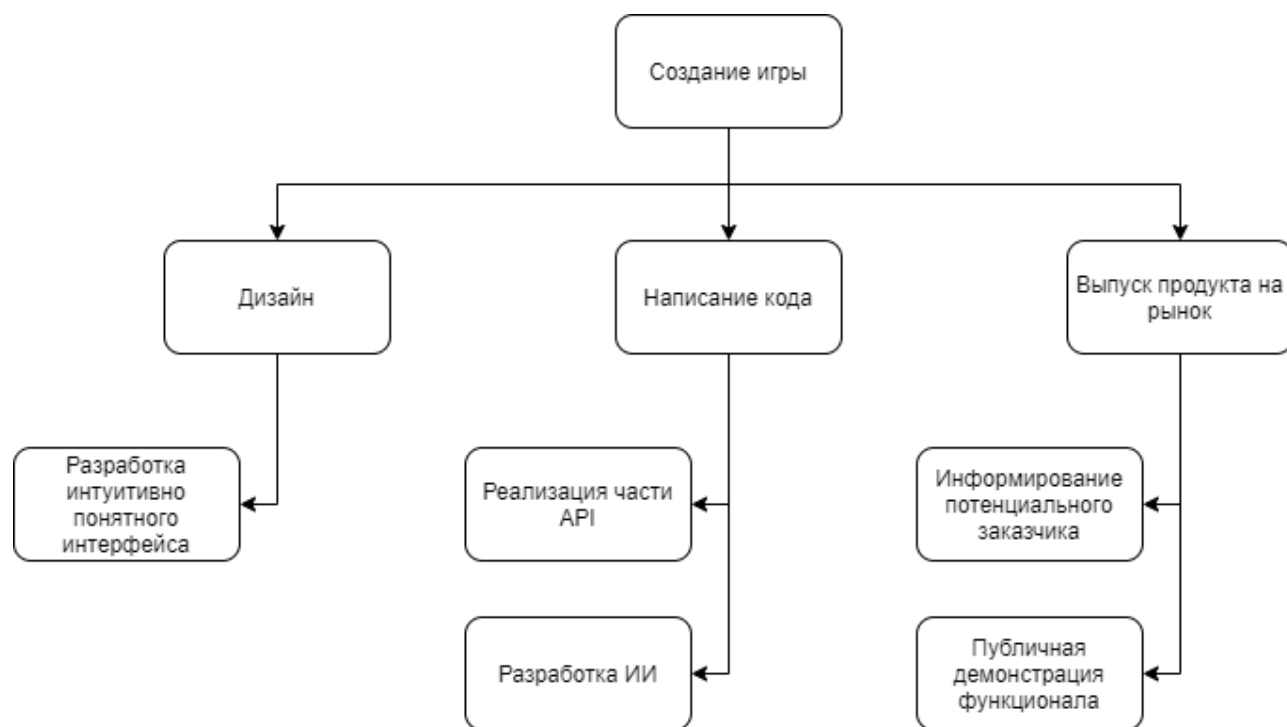
№	Название функции	Описание действий	Входная информация	Выходная информация
1	RewriteButtons	Перезаписывает значения которые видит пользователь в лунках		Количество камней в лунках

2	ChangeWhosTurn	Передаёт ход и отображает чей ход в центре игрового поля		Информация о правах хода
3	EndGame	Показывает кто победил и с каким счётом	Информация о победителе	Сообщение пользователю кто выиграл со счётом
4	PlayerTurn	Передача хода игроку и проверка возможности ходов	-	Информация о завершении игры
5	ComputerTurn	Передача хода компьютеру и проверка возможности ходов	-	-
6	NewGame	Запуск новой игры	-	Новая игра
7	p1_Click	Клик по лунке во время игры	Лунка	Номер лунки по которой был совершён клик
8	новаяИграToolStripMenuItem_Click	Новая игра	-	-
9	выходToolStripMenuItem_Click	Выход	-	-
10	ЦветToolStripMenuItem_Click	Устанавливает выбранный пользователем цвет	Клик по соответствующему пункту меню	Цветовая компонента формы

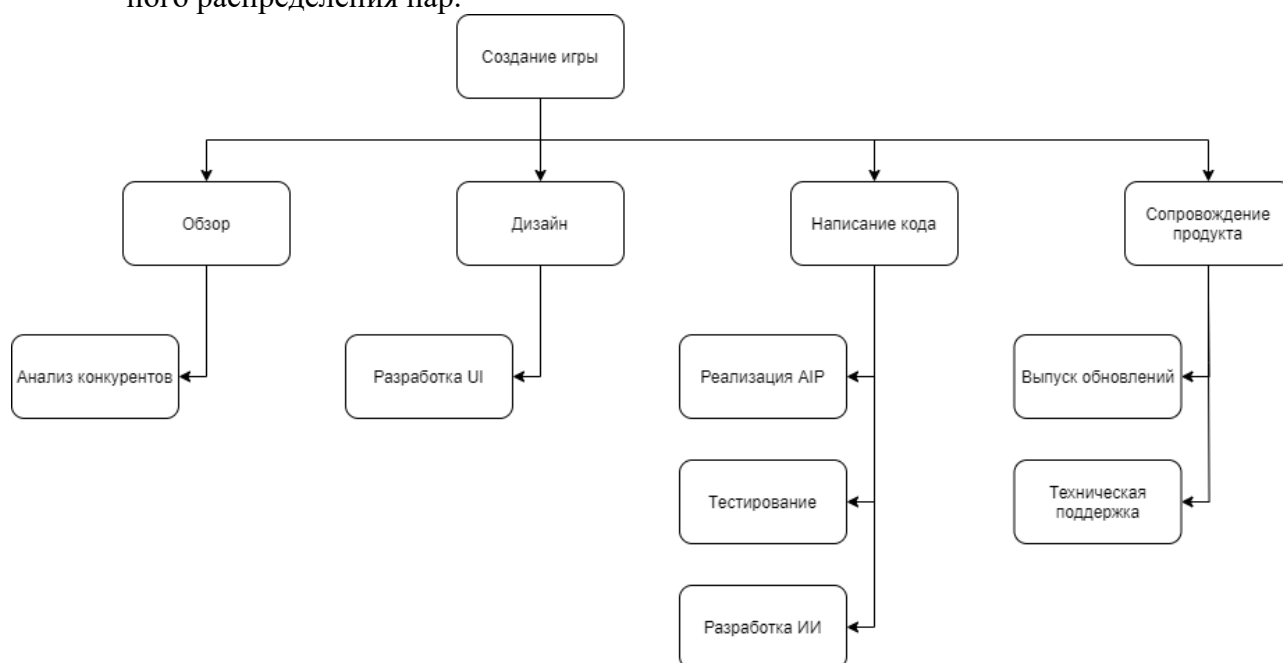
ИЕРАРХИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА РАБОТ



РАБОТЫ ДЛЯ MVP



В MVP будет один уровень сложности, несколько пар картинок, не будет случайного распределения пар.



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

ОЦЕНКА ВРЕМЕНИ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА ПО МЕТОДУ PERT.

Количество сущностей: 3. Количество форм: 1. Количество методов арі: 10.

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
Анализ конкурентов															
Создание концепта проекта															
Реализация части API															
Информирование заказчика															
Демонстрация концепта															
Разработка UI															
Разработка противника ИИ															
Реализация остальной API															
Тестирование															
Исправление ошибок															
Выпуск обновлений															