**Сценарий к лабораторной работе №15**

**ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Для начала пользователю будет представлен экран, на котором он сможет выбрать тип источника и тип рыцаря за которого он будет играть, на начальном экране справа сверху будут представлены 3 ListView:

Первый будет отвечать за выбор первого рыцаря (рыцари на выбор: “Обычный рыцарь”, “Рыцарь круглого стола”, “Крестоносец”)

А второй будет отвечать за выбор 2-го рыцаря (рыцари на выбор: “Обычный рыцарь”, “Рыцарь круглого стола”, “ Крестоносец ”)

Под первым ListView для первого рыцаря будет кнопка улучшить характеристики (Эта кнопка необязательна для использования) и для второго такая же кнопка (Тоже необязательна для использования), по нажатию нам предстает 3 ListView, который будет отвечать за тип источника (Проклятый, Бесконечный, Обычный источник) из которого они будут испивать, каждое испитие в зависимости от типа источника будет увеличивать атаку рыцаря, под ListView будут расположены 2 кнопки, первая кнопка отвечает за испитие первого рыцаря, а вторая кнопка за испитие второго рыцаря

(Цена за 1 использование проклятого источника 50 Монет, Цена за 1 использование бесконечного источника 150 Монет, Цена за 1 использование обычного источника 100 монет)

(1 испитие с проклятого источника увеличит атаку на 10, 1 испитие с бесконечного источника увеличит атаку на 50, 1 испитие с обычного источника увеличит атаку на 25)

В свою очередь в левом вверхнем углу будут представлены 2 textBox, в которые пользователь должен ввести количество денег каждого рыцаря, затем под этим будет указываться цена за 1 испитие в TextBox, Под этим же textbox будет расположен еще один такой же в котором пользователю нужно будет указать количество использований источника, в случае если оба TextBox пусты или введены некорректные данные, пользователю нужно выдать ошибку, где будет сказано о том что данные введены некорректно, а если же пользователь не ввел количество денег рыцарей, то при попытке воспользоваться источником нужно выдать MessageBox, где говорится о нехватке денег для того,чтобы воспользоваться ичтоником, по центру будут расположены 2 колонки, в первой будут находится 3 textBox, которые отвечают за первого рыцаря, в первом TextBox, пользователю необходимо указать атаку рыцаря, во втором TextBox ему нужно указать здоровье рыцаря, а в третьем TextBox, ему нужно указать количество хилок, для восстановления здоровья, во второй колонке нужно сделать 3 таких же TextBox для 2-го рыцаря. В случае если какие-то данные не введены или введены некорректно, оформить MessageBox (В котором указать о некорректности введенных данных), после того как пользователь проведет все процедуры, ему нужно будет нажать на кнопку “В бой!”, которая будет расположена по центру снизу, после нажатия, у пользователя появится экран битвы

**ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Экран битвы, перед пользователем предстает поляна с 2 рыцарями, слева сверху будут расположены данные о первом рыцаре, а справа сверху данные о втором рыцаре, данные о первом хранят такие параметры, как Количество HP представленное в виде ProgressBar, под progressBar будет расположена кнопка ВОССТАНОВИТЬ Хилку и кнопка АТАКИ, после 1 использования Хилки, пользователю необходимо видеть оставшееся количество, поэтому нужно оформить под Button ВОССТАНОВИТЬ TextBox, где будет распологаться информация о количестве хилок, такие же параметры нужно указать второму рыцарю, справа сверху и оформить также как и для первого! После того как пользователь израсходует все количество хилок, кнопку использовать нужно сделать недоступной! Когда какой-то из рыцарей победит нужно сделать заключительную третью часть приложения

**ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ПРИЛОЖЕНИЯ**

После победы какого-либо рыцаря, по центру сверху будет большая надпись, где написан победитель и его тип, так же будет написан текст победителя, таких текстов должно быть 3, и после победы любой из них должен рандомно генерироваться

Все! =)