

# ТЗ по базовому гейм дисплею

Базовый игровой экран состоит из 4х частей.

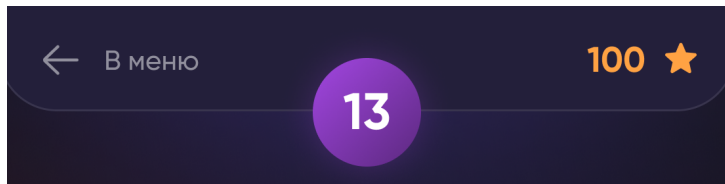
1я часть это Шапка экрана.

2я Часть это блок с картинками, состоящий из 4х фото.

3я часть это разгадываемое слово и клавиатура.

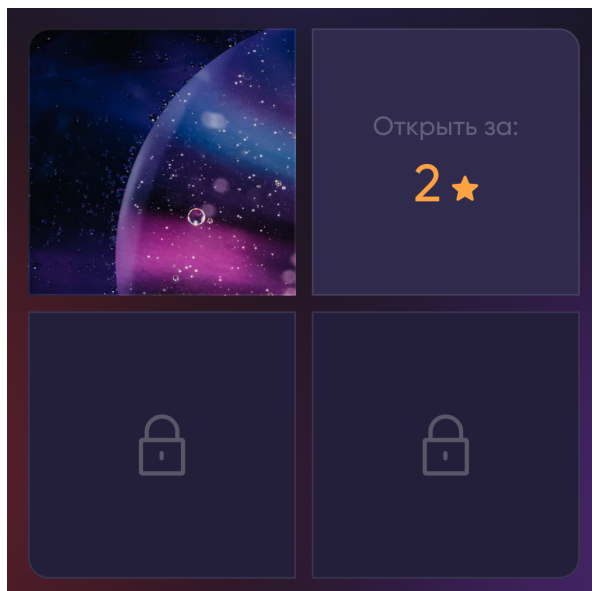
4я часть это нижняя панель с кнопками управления.

## 1. Шапка экрана:

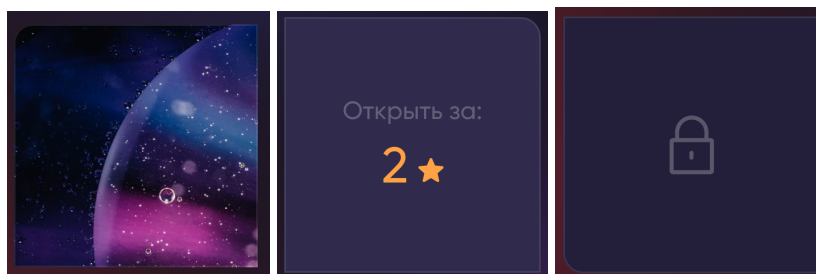


- a. Стрелка назад - возвращает на главный экран
- b. Плашка раунда - отображает номер текущего раунда
- c. Баланс - показывает актуальный баланс (никогда не может быть отрицательным)

## 2. Блок с ФОТО.



- a. Возможные состояния картинок:



- i. **Картинка открыта:** при нажатии на нее, она увеличивается занимая пространство 4х картинок, при повторном нажатии возвращается в исходное состояние. Когда картинка увеличена, то в правом нижнем углу отображается текст со ссылкой на автора фото.
- ii. **Картинка закрыта:** поверх картинки надпись "Открыть за 2\*", при нажатии картинка переходит в состояние "**Картинка открыта**" и с баланса списывается 2 балла. Следующая за ней картинка переходит в состояние "**Картинка закрыта**"

- iii. **Картинка заблокирована:** поверх картинки значок замка. При нажатии на картинку воспроизводится звук ошибки.

При нажатии на активное фото, оно увеличивается до размера всего блока, при этом визуально увеличение картинки происходит из того же угла, где была мини картинка. Необходимо замедлить процесс открытия увеличенной картинки таким образом, чтобы глазу было заметно как она зуммируется. Не слишком медленно, но и не моментально.

- b. Стартовое состояние в начале раунда:
  - i. 1я картинка в состоянии **“Картинка открыта”**.
  - ii. 2я картинка закрыта в состоянии **“Картинка закрыта”**
  - iii. 3я и 4я картинки в состоянии **“Картинка заблокирована”**

#### ВАЖНО!

Если на момент вбития правильного слова одна из картинок увеличена, то перед тем, как показать экран победы, необходимо уменьшить эту картинку и только потом переходить на экран победы.

Это было в багах: PW5-52

### 3. Игровое поле (Слово).



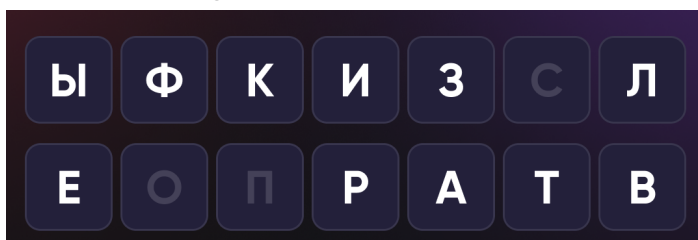
Слово - блок, состоящий из пустых иконок, который заполняется буквами.

Максимальное количество букв - 9. Минимальное - 3. Длина поля меняется в зависимости от длины слова, выравнивание по центру.

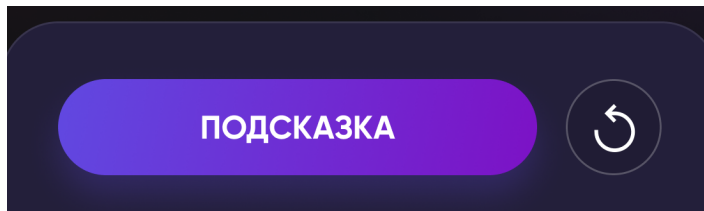
Возможные состояния:

- iv. **Желтая буква** - при выставлении буквы с клавиатуры. При нажатии на такую букву, она возвращается в клавиатуру на свое место.
- v. **Зеленая буква** - при выставлении буквы с помощью подсказки “Показать случайную букву”. При нажатии на такую букву, ничего не происходит.
- vi. **Красная буква** - при заполнении игрового поля неправильным набором, все буквы подсвечиваются красным и воспроизводится звук ошибки. После возвращения хотя бы одной буквы в клавиатуру, все остальные буквы возвращаются в исходное состояние.
- vii. Исходное состояние - когда не вбита буква.

#### 3.2. Клавиатура. Клавиатура состоит из 2 рядов по 7 букв в каждом.



#### 4. Нижняя панель.



- c. **Кнопка сброса** - возвращает буквы из игрового поля обратно на их места на клавиатуре, кроме зеленых букв, они остаются в игровом поле.
- d. **Кнопка подсказка** - открывает меню подсказок.

Экран подсказок можно закрыть слайдом по экрану слева направо, почти! так же как это было реализовано в прототипе.

Юзер тянет экран слева направо (Активная область взаимодействия 10% ширины экрана) то окно с подсказками тянется вслед за пальцем открывая при этом базовый экран и затемняется пропорционально движению пальца. Становится полностью темным пройдя 90% ширины экрана.

Если палец на экране проходит 30%, слева направо и юзер отпускает палец, то экран подсказок пропадает и возвращает юзера на базовый игровой экран. При этом юзеру не обязательно продолжать слайд до конца экрана. Он может отпустить палец и экран вернет его на базовый.

Если слайд по экрану прошел менее 30% ширины экрана и юзер отпускает палец, то окно подсказок возвращается на место.

## Функционал Блоков: Слово, Клавиатура, кнопки подсказка и сброс.

### 1. Блок игровое поле “Слово”.

Заполняется буквами по мере вбития их юзером. При этом когда заполнены все поля происходит проверка правильности слова.

- Если слово верное, то игра переходит на экран победы.
- Если слово неверное, то иконки букв в слове подсвечиваются красным, воспроизводится звук “неправильный ответ”.

Далее юзер может “очистить” каждую иконку буквы нажав на нее. Поле буквы становится пустым и может быть заполнено другой буквой из клавиатуры.

Необходимо учитывать основные принципы набора букв в “слове”. Не должно быть ситуаций, когда юзер очистит одну букву в середине слова, затем продолжит набор букв и они будут наполняться взамен уже вбитых, но не удаленных. (Был такой баг в прототипе)

Буквы должны вбиваться только на свободные места. А если какие-то буквы в слове уже заполнены, то буква вбивается в следующее свободное окно по принципу слева направо. Если свободных ячеек для букв в слове нет, то происходит проверка на правильность загаданного слова.

### 2. Блок “клавиатура”

Содержит случайный набор букв алфавита, обязательно включающие в себя верные буквы, необходимые для набора слова. Случайные буквы не относящиеся к верному слову могут повторяться. Клавиатура заполняется буквами в хаотичном порядке.

Каждая иконка клавиатуры кликабельна. При нажатии на иконку буквы в клавиатуре она становится не кликабельной, полупрозрачной и содержит “отпечаток” буквы (См. дизайн экрана). При нажатии этой буквы в блоке “слово”, иконка на клавиатуре обратно заполняется такой же буквой и становится кликабельной.

При нажатии на букву, она выставляется в первое свободное место в игровом поле. Её место на клавиатуре становится тусклым.

При использовании подсказки “Убрать лишние буквы” с клавиатуры убираются лишние буквы, их места становятся тусклыми, некликабельными, НО! самой буквы не видно совсем. То есть остается только пустая некликабельная иконка. Ее состояние не меняется в этом раунде, пока не будет разгадано слово.

Кнопки в клавиатуре имеют 3 состояния:

- i Буква белая, иконка кликабельная.
- ii Буква полупрозрачная, иконка некликабельная
- iii Иконка пустая, некликабельная.

### 3. Нижняя панель.

**Кнопка сброса** - возвращает буквы из игрового поля обратно на их места на клавиатуре, по аналогии с тем, как юзер нажимает каждую букву отдельно в игровом поле, только все разом. Каждая буква возвращается на своё место. Кроме зеленых букв, они остаются в игровом поле.

**Если все поля в слове пустые и нажать кнопку сброса, то ничего не происходит.**

Кнопка сброса работает только тогда, когда есть хоть одна вбитая буква в слове. Зеленые буквы игнорируются.

Из багов в прототипе:

PW5-47

**Если набрать буквы в слово, затем убрать одну букву, то сброс убирает только буквы следующие после пустого гнезда. Буквы набранные до пустого гнезда не сбрасываются.**

Нужно сделать сброс всех букв на свои места. Исключение - буквы показанные по подсказке “Открыть случайную букву”. Если поле в слове пустое, то сброс этого гнезда просто игнорируется и никак не мешает сбросу остальных букв. Даже если их вбито всего 3 вместо 7 например.

**Кнопка “Подсказки”** кликабельна, при нажатии открывается диалоговое окно, которое содержит несколько кнопок:

- Убрать лишние буквы.
- Открыть случайную букву
- Смотреть ролик
- Помощь друга

## Описание функционала кнопок экрана подсказок:

### 1. Убрать Лишние буквы

При нажатии на кнопку “убрать лишние буквы”, окно подсказок закрывается и открывается базовый игровой экран, на котором в клавиатуре буквы не относящиеся к верному слову пропадают. Иконки букв в клавиатуре становятся пустыми. (Состояние иконки iii) В них нет букв, остается только полупрозрачный фон. Таким образом юзер

может дальше вбивать буквы из тех, которые относятся к загаданному слову и после вбития буквы, останется ее след. (Состояние иконки ii)

При активации подсказки “Убрать лишние” должны оставаться только буквы, формирующие загаданное слово. Если в клавиатуре содержатся буквы одинаковые с одной из загаданного слова, то такая дублирующая буква так же убирается.

Если при активации подсказки, в клавиатуре вбиты какие-то буквы в слово, то необходимо сначала вернуть все буквы в клавиатуру, таким образом, чтобы слово осталось пустым и из клавиатуры убрались лишние буквы. Исключение - зеленые буквы, заполненные в слове по подсказке “показать случайную букву”.

При этом, тк эта буква уже вбита в слово и зафиксирована там, на клавиатуре в иконке принадлежащей этой букве будет оставаться “след” зеленой буквы. (Состояние иконки ii)

При активации подсказки “убрать лишние буквы” с баланса игрока списывается 50 звезд.

Если на момент активации подсказки, баланс 50, то он становится 0. Если баланс 49 и ниже, кнопка подсказки становится некликабельной и полупрозрачной.

Необходимо осуществлять проверку баланса и как только баланс становится 50+, Кнопка “Убрать лишние буквы” становится опять активной, при условии, что она еще не была использована в этом раунде.

Подсказка "Убрать лишние буквы" должна срабатывать только один раз за раунд  
После использования, кнопка должна стать неактивной до следующего раунда.

## 2. Открыть случайную букву (ОСБ)

Кнопка ОСБ может срабатывать несколько раз за раунд, а именно столько, сколько букв в загаданном слове.

Каждая активация подсказки списывает с баланса 30 звезд.

Главное условие работоспособности подсказки - баланс звезд 30 и более. Если баланс меньше 30, подсказка становится полупрозрачной и некликабельной.

Далее проверка баланса и при изменении его на 30+, подсказка ОСБ опять становится кликабельной.

При активации подсказки, окно подсказок закрывается и юзер видит базовый игровой экран, на котором в поле “Слово” отображается буква, которая выделена зеленым цветом.

Механика работы подсказки ОСБ следующая:

Перед манипуляциями с буквами в поле “слово” должна осуществляться проверка этого поля и **все вбитые юзером буквы должны быть перемещены обратно** на свои места. Исключение - Зеленые буквы, если юзер уже использовал в этом раунде подсказку ОСБ. Далее необходимо выбрать одну случайную букву из загаданного слова и отобразить ее на своем месте. Если в слове есть повторяющиеся буквы, то отобразить необходимо только одну из них.

Если в поле “слово” уже есть зеленая буква, то выбор букв для следующей подсказки осуществляется из расчета Все буквы правильного слова минус зеленые буквы.

При активации подсказки ОСБ выбранная буква становится в слово, а ее место в клавиатуре переходит в “Состояние иконки ii”. (Иконка буквы в клавиатуре не кликабельна и сама буква полупрозрачная.)

Таким состоянием этой иконки в клавиатуре остается до конца раунда.

### 3. Посмотреть видеоролик.

Кнопка “Ролик” активирует рекламу и прибавляет к балансу 25 звезд.

После окончания ролика, юзер остается на этом же экране подсказок и видит анимацию изменения баланса.

Анимация происходит сразу же после того, как закрылось рекламное окно, с задержкой в 1 секунду.

Анимация представляет собой переворачивающиеся (как счетчик) вокруг своей оси цифры. Длится 2 секунды и затем цифры баланса останавливаются показывая уже новый баланс.

Анимация сопровождается звуком **(Звук нужно подобрать)**

Таким образом награда игрока за рекламу видна только после анимации баланса.

Кнопка “Ролик” кликабельна всегда. Ограничения на просмотры рекламы нет.

### 4. Попросить помощи друга (ППД)

Кнопка ППД

При нажатии на кнопку, у игрока открывается интерфейс телефона “Поделиться”, в буфере содержится текст: Сможешь отгадать слово? [Далее ссылка на веб сайт, на котором дублируется игровое задание, которое игрок проходит в данный момент]

Юзер выбирает мессенджер в котором хочет помощи друга, и когда жмет отправить, то отправляется уже вбитый текст со ссылкой.

Далее, юзер нажимает вернуться и попадает обратно в игру.

