Графическое приложение «Вывод случайного числа после нажатия соотвествующей кнопки», разрабатывается при помощи языка программирования Python и его библиотек, позволяющих создавать графический интерфейс. Цель приложения - вывод случайного числа, диапазон которого можно регулировать пользователю самостоятельно, после нажатия кнопки с надписью «Вывести случайное число» пользователем на экран, крайне полезно для различных видов жеребьёвки.

**Основные функции проекта следующие:**

- Кнопка «Вывести случайное число»: Данная кнопка позволяет сгенерировать случайное число после её нажатия

- Графа с выводом случайного числа: после нажатия кнопки генерируется число от 0 до 100 и выводится в графу

- Регулирование диапазона случайного числа: компонент позволяет регулировать диапазон числа

**User Story Map с разделением на релизы**

**Релиз 1: Базовая функциональность**

**Слой 1: кнопка «Вывести случайное число»**

- Пользовтель может видеть кнопку «Вывести случайное число»

- Пользовтель может нажимать на кнопку, после чего запускается процесс генерации числа от 0 до 100

**Слой 2: графа для вывода сгенерированного числа**

- Пользователь может видеть графу для вывода случайного числа. Изначально эта графа пуста

- После нажатия кнопки и генерации числа, само число выводится в эту графу и пользователь может это увидеть

**Слой 3: Регуляция диапазона случайного числа**

- Пользователь может видеть компонент, позволяющий регулировать нижний и верхний границы диапазона, в котором создатится число после нажатия кнопки

- Пользовтель, при помощи этого компонента может менять границы диапазона случайного числа

**Definition of Done для первого релиза**

- Все пользовательские истории, запланированные для первого релиза, реализованы и успешно протестированы.

- Документация обновлена с учетом внесенных изменений.

**Acceptance Criteria в формате сценариев для всех задач первого релиза**

**Кнопка «Вывести случайное число»**

Сценарий 1: Пользователь открывает приложение и открывает приложения и видит кнопку, на которую он может нажать, после нажатия ничего не происходит

**Графа для вывода сгенерированного числа**

Сценарий 1: Пользователь нажимает на кнопку «Вывести случайное число», после чего запускает процесс генерации случайного числа в диапазоне от 0 до 100

Сценарий 2: После генерации числа, оно выводится в графу для случайного числа, благодаря чему пользователь её может видеть

**Регуляция диапазона случайного числа**

Сценарий 1: Пользовтель может видеть компонент для регуляции границ диапазона случайного числа

Сценарий 2: Пользователь регулирует диапазон, внутри которого должно находить число, которое сгенирируется позднее. Если пользовтель не регулирует дипазаон число, то по умолчанию число генирируется от 0 до 100

Сценарий 3: Пользователь нажимает на кнопку «Вывести случайное число», после чего запускает процесс генерации случайного числа в диапазоне, которое было ранее настроено пользователем

Сценарий 4: После генерации числа, оно выводится в графу для случайного числа, благодаря чему пользователь её может видеть

Каждый сценарий должен быть успешно пройден и протестирован для завершения соответствующей задачи.