**Функциональные требования**

**Федонин Денис Боец**

1. При старте игры пользователю предлагается ознакомиться с правилами, управлением и со сложностями игры.

1.1 За один ход игрок может совершить одно действие: удар левой рукой, правой, ногой или поставить блок. После этого ход переходит противнику.

Далее случайным образом удар может не достигнуть цели, засчитается удар только рукой, засчитается любой, критическое попадание.

Удар левой рукой оценивается в 1 пункт, правой — 2, ногой 3, критическое попадание прибавляет единицу. Блок нивелирует любые попадания, кроме критического, но по номинальной «цене».

Также учитывается система выносливости. Шкала составляет 100 единиц. При ударе левой рукой тратится 10 единиц, при ударе правой – 20, ногой – 30, блок – восстанавливает на 50 единиц.

Сложности:

У игрока всегда 15 HP

Легкая – у бота 10 hp

Средняя – у бота 20 hp

Сложная – у бота 25 hp и пониженный шанс на промах

Очень сложная - у бота 30 hp, пониженный шанс на промах, повышенный шанс на критическое попадание и бесконечная выносливость

1.2. Управление выполняется вводом пользователем в консоль следующих команд:

Для просмотра правил игры нажмите “Пробел”;

Чтобы ударить противника используйте следующие клавиши:

1 - Удар левой рукой

2 - Удар правой рукой

3 - Удар ногой

4 - Поставить блок

2. Пользователь выбирает режим игры

2.1. Один игрок (против бота)

2.2. Два игрока

2.2.1. Пользователю предлагается выбрать режим боя. От него зависят характеристики бойцов

1 – У игроков по 15 хп

2 - У игроков по 20 хп

3 - У игроков по 25 хп и пониженный шанс на промах

4 - У игроков по 30 хп пониженный шанс на промах, повышенный шанс на критическое попадание и бесконечная выносливость

3. Пользователь выбирает последующий режим

3.1. Один из уровней сложности (На выбор пользователя)

3.2. Поуровневое увеличение сложности

4. Пользователь создает одного или двух персонажей, в зависимости от сложности, введя их имя

5. Проверяется ввод чит-кодов

Имя Хабиб – Бессмертие

Имя Федор\_Емельяненко – Бессмертие

Если игрок 5 раз подряд поставит блок – все его последующие удары будут критическими

Работают только в одиночном режиме

6. Непосредственный бой

6.1. Пользователь выбирает каким образом будет наносить удар (левая рука, правая рука, нога, блок) и совершает его. Учитывается система выносливости

6.2. Бот случайным образом наносит удар

6.3. В каждом бое выводится символьная графика поединка

7. Между раундами в консоль выводятся символьные графические уведомления о начале следующего раунда

8. Выводится символьный рисунок победы или поражения в зависимости от исхода поединка