

Shhhlyhta

**АВТОМАТИЗИРОВАННАЯ СИСТЕМА: ПРОГРАММНЫЙ КОМПЛЕКС «FAIRYTALE CHAOS»
(СКАЗОЧНЫЙ ХАОС)**

Руководство пользователя

ОКПО.425.001.И3.01.1-1.М

Содержание

<i>Перф. пригнен.</i>	<i>Справ. №</i>																
<i>Подп. и дата</i>	<i>Инф. № подп.</i>	<i>Взам. инф. №</i>															
<i>Подп. и дата</i>	<i>Инф. № подп.</i>	<i>Подп. и дата</i>															
<table border="1" style="width: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td><i>Изм.</i></td><td><i>Лист</i></td><td><i>№ докум.</i></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>									<i>Изм.</i>	<i>Лист</i>	<i>№ докум.</i>						
<i>Изм.</i>	<i>Лист</i>	<i>№ докум.</i>															
<table border="1" style="width: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td><i>Лист</i></td><td><i>Лист</i></td><td><i>Листов</i></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>									<i>Лист</i>	<i>Лист</i>	<i>Листов</i>						
<i>Лист</i>	<i>Лист</i>	<i>Листов</i>															
<i>KП .425.001ИЗ.011-1М</i>																	
<i>Руководство пользователя</i>																	

Инф. № подп.

<i>Разраб.</i>			
<i>Проф.</i>			
<i>Н. контр.</i>			
<i>Утв.</i>			

<i>Лист</i>	<i>Лист</i>	<i>Листов</i>

2 10

1 Введение

1.1 Область применения

Настоящее руководство описывает использование программного комплекса «**Fairytales Chaos**», представляющего собой цифровую карточную стратегическую игру. Программа предназначена для организации развлекательного игрового процесса на персональных компьютерах и мобильных устройствах.

1.2 Краткое описание возможностей

Программа позволяет пользователю:

- Участвовать в пошаговых карточных боях против противника под управлением ИИ.
- Управлять уникальными картами с асимметричными способностями.
- Принимать стратегические решения, влияющие на исход боя через систему **Инициативы классов**.
- Проходить прогрессию, **объединяя карты** или **усиливая вселенную** после побед.
- Оценивать свой прогресс и адаптироваться к изменяющимся условиям боя.

1.3 Уровень подготовки пользователя

Руководство рассчитано на пользователей, имеющих базовые навыки работы с персональными или мобильными устройствами (использование мыши/сенсорного экрана) и общее представление о правилах цифровых карточных игр.

1.4 Перечень эксплуатационной документации

Перед началом работы рекомендуется ознакомиться со следующими документами:

- Техническое Задание (ТЗ) на разработку ПО «Fairytales Chaos».
- Описание Программы (ПМ) «Fairytales Chaos».

Инф. № подл.	Подл. и дата	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

2 Назначение и условия применения

2.1 Виды деятельности и функции

Программный комплекс «Fairytale Chaos» предназначен для автоматизации функции проведения игрового сеанса в жанре пошаговой стратегии. Основные автоматизируемые функции включают:

- Управление игровым полем и размещением карт.
- Обработка сложной логики пошагового боя с учетом Инициативы классов.
- Расчет и применение урона, воздействующего на ресурс Страха игрока.
- Ведение игровой статистики и системы прогрессии.

2.2 Условия применения

Для обеспечения корректной работы программы необходимо соблюдение следующих условий:

Технические средства:

- Для PC: Персональный компьютер с процессором x86-64, не менее 4 ГБ оперативной памяти, видеокарта с поддержкой DirectX 10.
- Для мобильных устройств: Устройство на базе iOS (версия 14.0 и выше) или Android (API Level 24 и выше), не менее 2 ГБ оперативной памяти.

Программные средства: Наличие соответствующей операционной системы (Windows, macOS, iOS, Android) с актуальными драйверами.

Входная информация: Действия пользователя через графический интерфейс (перетаскивание карт, нажатие кнопок).

Подготовка специалистов: Специальной подготовки не требуется, кроме указанного в п. 1.3 уровня пользователя.

Инф. № подл.	Подл. и дата	Подл. и дата	Инф. № дубл.	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	KП .425.001ИЗ.011-1М	Лист
-----	------	----------	-------	------	----------------------	------

3 Подготовка к работе

3.1 Состав и содержание дистрибутивного носителя данных

Программа распространяется в виде цифрового инсталляционного файла:

- **Для РС:** Исполняемый файл FairytaleChaos.exe (Windows) или FairytaleChaos.dmg (macOS).
- **Для мобильных устройств:** FairytaleChaos.apk (Android) или приложение, распространяемое через App Store (iOS).

Дистрибутив содержит все необходимые компоненты для установки и запуска программы, включая графические ассеты, звуковые файлы и исполняемый код.

3.2 Порядок загрузки данных и программ

- а) **Установка:** Запустите установочный файл и следуйте инструкциям инсталлятора.
- б) **Запуск:** После завершения установки, запустите программу с помощью ярлыка на рабочем столе (РС) или иконки приложения (мобильные устройства).
- в) **Автоматическая загрузка данных:** При первом запуске программы происходит автоматическая загрузка всех необходимых игровых данных (характеристики карт, настройки боя) из внутренних ресурсов приложения. Дополнительных действий от пользователя не требуется.

3.3 Порядок проверки работоспособности

- Успешный запуск программы и отображение главного меню свидетельствует о её базовой работоспособности.
- Для проверки основного функционала рекомендуется запустить тренировочный бой. Корректное отображение игрового поля, карт и их анимаций, а также возможность выполнить ход и наблюдать за фазой боя, подтверждает работоспособность.

Инф. № подл.	Подл. и дата	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

4 Описание операций

Таблица 1 — Основные элементы интерфейса

Элемент	Описание
Шкала Страха	Расположена вверху экрана. Показывает текущее состояние главного героя. Полное заполнение шкалы означает поражение.
Игровое поле (сетка 3x4)	Центральная часть экрана, разделенная на ячейки для карт игрока и ИИ.
Рука игрока	Нижняя область экрана, отображает доступные для текущего хода карты.
Кнопка «Конец Хода»	Активируется после выставления карты игроком. Передает ход ИИ и запускает Фазу Боя .
Карты	Визуальные объекты, содержащие информацию о классе, HP, уроне и способностях.

4.1 Операция «Начало Игры»

- Наименование:** Начало нового игрового сеанса.
- Условия:** Программа запущена, отображается главное меню.
- Подготовительные действия:** Нажмите кнопку «Начать игру» в главном меню.
- Основные действия:**
 - Программа автоматически генерирует стартовую колоду и руку игрока.
 - Отображается игровое поле с ячейками для карт.
 - В вашей руке появляется 5 случайных карт.
- Заключительные действия:** Переход к фазе «Подготовка к ходу».
- Ресурсы:** Несколько секунд процессорного времени для генерации колоды.

4.2 Операция «Выставление Карты»

- Наименование:** Размещение карты из руки на игровое поле.
- Условия:** Ваша фаза «Подготовка к ходу», в руке есть карты.
- Подготовительные действия:** Выберите карту из вашей руки.
- Основные действия:**
 - Нажмите и, удерживая, перетащите (Drag-and-Drop) выбранную карту на одну из доступных (зеленых) ячеек на вашей стороне игрового поля.
 - Отпустите кнопку мыши/палец. Карта будет размещена.
- Заключительные действия:** Карта считается выставленной.
- Ресурсы:** Отсутствуют.

Инф. № подл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

КП 425.001ИЗ.011-1М

Лист

4.3 Операция «Завершение Хода»

- а) **Наименование:** Переход от фазы подготовки к фазе боя.
- б) **Условия:** Игрок выставил карту, или решил не выставлять карты.
- в) **Подготовительные действия:** Нажмите кнопку «Конец Хода» в правом нижнем углу экрана.
- г) **Основные действия:**
 - ИИ выставит свою карту (если еще не сделал этого).
 - Запустится **Фаза Боя**, в которой все карты будут атаковать автоматически в соответствии с **Правилом Инициативы** (см. п. 4.5).
- д) **Заключительные действия:** После завершения боя отобразится результат.
- е) **Ресурсы:** Процессорное время для выполнения алгоритма боя.

4.4 Правило инициативы (Автоматический Бой)

Таблица 2 — Правило инициативы

Приоритет	Класс Карты	Описание
1 (Высший)	Стихийные	Первыми выполняют свои действия (атаки, бафы).
2	Стеклянные	
3	Деревянные	
4	Механические	
5 (Низший)	Плюшевые	Последними выполняют свои действия.

Примечание: Если у вас и у ИИ есть карты одного класса, сначала атакует ваша карта, затем — карта ИИ.

4.5 Механики карт (примеры)

- **Закалка (Кальцифер):** Создает щит для Стеклянных карт, блокирующий 1 удар.
- **Пробой (Буратино):** Если перед Буратино нет вражеской карты, его урон наносится напрямую по **Страху** оппонента.
- **Переплав (Железный Дровосек):** Наносит повышенный урон всем, кроме Плюшевых.

Инф. № подл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	KП .425.001ИЗ.011-1М	Лист
						7

4.6 Операция «Прогрессия после Боя»

- а) **Наименование:** Улучшение колоды или усиление мира.
- б) **Условия:** Вы победили в бою.
- в) **Подготовительные действия:** После экрана «Победа» автоматически появится экран прогрессии.
- г) **Основные действия:** Выберите один из двух вариантов:
 - **Объединение карт:** Выберите две одинаковые карты в вашей колоде, чтобы слить их в одну более сильную.
 - **Усиление вселенной:** Выберите один из предложенных баффов, который перманентно усиливает **все** карты определенного класса в вашей колоде.
- д) **Заключительные действия:** Переход к следующему бою или возвращение в меню.
- е) **Ресурсы:** Отсутствуют.

Инф. № подл.	Подл. и дата	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

КП .425.001ИЗ.011-1М

Лист

5 Аварийные ситуации

5.1 Действия при несоблюдении условий

Если программа перестает отвечать или возникают необъяснимые ошибки:

- **Немедленно завершите** работу программы (через «Диспетчер задач» на РС или закрытие из списка приложений на мобильном устройстве).
- **Перезапустите** программу. Если проблема сохраняется, проверьте минимальные системные требования (п. 2.2) и убедитесь, что ваше устройство соответствует им.

5.2 Действия по восстановлению программы/данных

Программа не сохраняет прогресс в промежуточных точках боя. В случае сбоя во время боя, все изменения, произошедшие в текущем бою, будут потеряны.

- **Восстановление:** Если после перезапуска программы вы возвращаетесь в главное меню, вы можете начать новую игру.
- Функция «**Начать заново**» в меню паузы предназначена для быстрого сброса текущего игрового сеанса к начальному состоянию, что полезно при возникновении логических ошибок в ходе боя, но не является средством восстановления после системного сбоя.

5.3 Действия в случаях обнаружения несанкционированного вмешательства

Программный комплекс является автономным приложением и не требует сетевого подключения, за исключением случаев загрузки обновлений. Обнаружение несанкционированного вмешательства в данные или код программы (например, через модификации файлов) может привести к непредсказуемой работе или отказу в запуске. В таких случаях рекомендуется переустановить программу с оригинального дистрибутива.

Инф. № подл.	Подл. и дата	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

6 Рекомендации по освоению

6.1 Рекомендации по освоению и эксплуатации

- a) **Начните с изучения карт:** Внимательно ознакомьтесь с классами и уникальными механиками **5 основных карт** (Буратино, Мальвина, Винни-Пух, Кальцифер, Железный Дровосек). Понимание их синергии является ключом к победе.
- б) **Экспериментируйте с размещением:** Расположение карт на поле (например, танки впереди, лучники позади) имеет критическое значение.
- в) **Следите за Инициативой:** Запомните порядок атаки классов (п. 4.5), чтобы предвидеть действия ИИ.
- г) **Управляйте Страхом:** Страйтесь минимизировать прямой урон по Страху вашего героя, защищаясь картами.

6.2 Описание контрольного примера

- а) **Цель:** Продемонстрировать работу системы **Инициативы** и механики «**Пробой**».
- б) **Запуск:** Начните новую игру.
- в) **Выполнение:**
 - **Ход 1:** Выставьте карту **Буратино** (Дерево) на центральную линию вашей стороны поля.
 - **Ход 2:** Если ИИ выставил карту напротив Буратино, дождитесь, пока она будет уничтожена. Если ячейка перед Буратино окажется пустой, в следующей фазе боя Буратино активирует «**Пробой**», нанося прямой урон по **Страху** ИИ.
 - Наблюдайте за изменением **Шкалы Страха** ИИ.

Инф. № подл.	Подл. и дата	Подл. и дата	Подл. и дата	Взам. инф. №	Инф. № дубл.	Подл. и дата
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Изм	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
-----	------	----------	-------	------

КП 425.001ИЗ.011-1М

Лист

10