

Финален проект

Задание: Име на играта

Основни състояния: Играта трябва да има пет основни състояния: **Intro** – начален екран с няколко основни бутона за управление и/или настройка). **Game** – основна логика, специфична за конкретната игра. Това състояние може да се характеризира с други подсъстояния, математика, таблици на печалбите, анимации, бутона за управление и/или настройка и др. **Win** – това е състоянието, в което се намира играта при печалба (може да бъде различно за различните типове игри). **Bonus** – представлява състояние на допълнителна печалба, под формата на друга игра и/или мистериозно натрупана сума. **Outro** – в това състояние се влиза по инициатива на играча, след натискане на бутон *CashOut*. По този начин се изплащат текущите пари на играча.

Recovery: Способност за възстановяване – играта трябва да запази всички текущи състояния и настройки в XML файл, за да може при евентуално аварийно събитие (отпадане на захранването или каквото и да е събитие водещо до изключване на приложението) играта да се възстанови там, от където е прекъсната.

Intro – всяка игра трябва в това си състояние да има следните бутона:

* *Insert Credit* – с този бутон се добавят кредити в играта (стойността, която ще се добави може да бъде фиксирана или произволна)

* *Cashout* – бутон за изплащане на парите натрупани в играта.

* *Volume* – бутон за регулиране звука на играта

* *Info* – бутон с кратка информация за правилата на играта и валутата плюс единствената деноминация на която ще се играе. Ако играта има някакви специални фигури или бонуси, то те също трябва да бъдат описани в info страница. Бутонът е активен по всяко време. Всеки екип трябва да избере една от следните деноминации: 0.01, 0.25, 5.00, 2000.00 (**пример: ако избира деноминация 0.25 BGN и вкарам 300 кредита от бутона Insert Credit и след това веднага натисна бутона Cashout, сумата, която ще се изпише на поздравителния екран е 75 BGN**).

* *Start new game* – чрез този бутон се нулират всички текущо запазени състояние и/или настройки в XML файла, стартира се нова (чиста) игра и записването започва отново.

* *Resume game* – с този бутон се зареждат всички текущо запазени настройки в XML файла, като играта по този начин се възстановява там от където е спряна.

Game – {...специфично състояние за всяка игра...}

Win – {...специфично състояние за всяка игра...}

Bonus – {...специфично състояние за всяка игра...}

Outro – трябва да се покаже поздравителен екран със спечелената сума, конвертирана от кредити в пари, според избраната деноминация, като този екран трябва да стои 10 секунди и след това да се премине автоматично към екран **Intro**. Към това състояние се преминава с бутон **CashOut** от играта.

*** Всеки проект трябва да съдържа следните компоненти:

- Source code.
- Документация – техническа документация на проекта, схеми, диаграми и др.
- Инструкции за билдване на проекта, списък на външни библиотеки и т.н.