**Проект Wordle**

**Назначение:** данный проект рассматривает создание игры Wordle, которая предназначена для развития мышления пользователя.

**Цель:** разработать оконное приложение с главным меню и кнопкой «Играть», при нажатии на которую будет запускаться игра, в которой пользователь будет угадывать слово, состоящее из 5-ти букв, имея 6 попыток. Сделать удобный и простой интерфейс.

**Бэклог продукта (Product backlog) (Основное)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Пункт** | **User story** |
| **1** | Создание рабочего приложения, которое будет представлять из себя игру Wordle (Угадай слово). | Как пользователь, я хочу, чтобы приложение работало корректно. |
| **2** | Приложение должно содержать в себе несколько попыток угадывания слова. | Как пользователь, я хочу, чтобы приложение включало в себя несколько попыток угадывания слова. |
| **3** | Разработка удобного простого интерфейса, понятного пользователю. | Как пользователь, я хочу, чтобы приложение имело простой дизайн и им было удобно пользоваться. |

**Бэклог продукта (Product backlog) (Дополнительно)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Пункт** | **User story** |
| **1** | Создание главного меню, которое должно содержать в себе кнопку начала игры. | Как пользователь, я хочу, чтобы игра запускалась после того, как я нажму на кнопку в главном меню. |
| **2** | Добавление 6-ти строк, каждая строка должна содержать 5 ячеек, которые являются буквами слова. | Как пользователь, я хочу, чтобы приложение включало в себя 6 попыток угадывания слова, состоящего из 5-ти букв. |
| **3** | Работа с вводом букв в ячейки. | Как пользователь, я хочу, чтобы в ячейку можно было вводить одну прописную букву, не в зависимости от того, какой регистр. При вводе буквы, должен осуществляться переход на следующую ячейку. Должна быть возможность вернуться на предыдущую ячейку с помощью клавиши Backspace для того, чтобы поменять написанную букву на другую (если есть необходимость). |
| **4** | Работа с функционалом строк. | Как пользователь, я хочу, чтобы переход на следующую строку осуществлялся только после полного заполнения текущей строки и нажатии клавиши Enter. Вернуться на предыдущую строку после нажатия клавиши Enter будет невозможно. |
| **5** | Работа с дизайном ячеек. | Как пользователь, я хочу, чтобы после перехода на новую строку, ячейки предыдущей строки окрашивались в цвета, согласно следующим правилам:   * Если введённая мною буква имеется в загаданном слове, но не стоит на том же месте, что и в загаданном слове, то ячейка окрашивается в жёлтый. * Если введённая мною буква имеется в загаданном слове и стоит на том же месте, что и в загаданном слове, то ячейка окрашивается в зелёный. * Если введённая мною буква не имеется в загаданном слове, то ячейка окрашивается в красный. |
| **6** | Работа с выводом сообщения об окончании и результате игры и возврат пользователя в главное меню. | Как пользователь, я хочу, чтобы при нажатии клавиши Enter на последней строке, выводилось сообщение об окончании и результате игры:   * В случае проигрыша должно выводиться загаданное слово и оповещение конца игры в всплывающем окне, возврат в главное меню должен осуществляться после нажатия кнопки «Ок». * В случае выигрыша должно выводиться сообщение в всплывающем окне о том, что слово было угадано верно, возврат в главное меню должен осуществляться после нажатия кнопки «Ок». |