ТЗ для проекта по Яндекс Лицею

"Сказочная долина"

Выполнили ученицы 116 Гимназии 9 «Б» класса

Сущёва Мария и Курганская Мария

Наша программа – это игра, состоящая из 2 мини-игр.

Для прохождения игры пользователю необходимо выбрать уровень и успешно пройти игру до конца.

Каждое испытание требует к себе внимательности и чуточку удачи.

**Логика программы "Игра в осьминога":**

Игра состоит из 6 форм.

Форма 1.

В этой форме пользователю высвечиваются поля для ввода персональных данных.

Форма 2.

После нажатия на кнопку «начать игру» открывается меню с выбором мини-игры и уровня сложности.

Форма 3.

Мини-игра «Сказочный лабиринт»

Пользователю необходимо собрать как можно больше звёздочек в лабиринте, при этом не попав на монстров.

Форма 4.

Мини-игра «Фруктовый ниндзя»

Вверх подбрасываются фрукты вперемешку с бомбами. Задача игрока, за 30 секунд не упустить ни один фрукт и не напороться на бомбу. Если он пропустит больше 3 фруктов или нажмёт хотя бы на три бомбы, то высветится окно с надписью «game over».

Форма 5.

Окно с оповещением победы

Данные в БД будут обновляться при повторном прохождении пользователем игры. Ему высветится диалоговое окно с прошлыми результатами.