Техническое задание Bottles\_Pygame

Bottles представляет собой игру переливания жидкости (в моем случае шариков/ другого дизайна). Цель игры – составить в одной бутылке ряд одинаковых шариков, которые изначально разбросаны в «хаотичном» порядке по бутылкам.

1. Стартовое окно

– выбор уровня (легкий, средний, сложный), картинка с приветствием и названием игры, начальная анимация

1. Уровни:

- на экране представлено несколько бутылок. В них находятся шарики разных цветов + одна или две пустые бутылки. При нажатии на бутылку шарик чуть приподнимается.

После этого, если:

* пользователь нажмет на ту же бутылку, то шарик вернется на место
* пользователь нажмет на бутылку, которая переполнена, то шарик немного потрясется и вернется на место
* пользователь нажмет на бутылку со свободным местом, то шарик встанет туда

Уровень оканчивается, когда пользователь выигрывает/закрывает окно.

В окне уровня есть:

* Кнопка перезапуска уровня
* Счетчик времени

+ база данных с временем прохождения каждого из уровней

(в базе данных time\_of\_levels.bd находятся 3 таблицы Level\_easy,

Level\_medium, Leve\_hard: строки таблицы – время прохождения уровня)

1. Финальное окно

– прощание с пользователем после прохождения уровня

(анимация, картинка и тд)