

Игра “Пан или пропал”

Техническое задание

ХОД ИГРЫ

1. Выдача номера коробки: Человеку случайным образом выдаётся номер коробки
2. Выбор коробки, которая вылетает: Игрок из 19 номеров выбирает 1 номер, сумму которого он точно не получит
3. Предложение Банкира: Раз в некоторое количество ходов человеку будет предложен обмен, он сможет поменять номер коробки на другой, а также ему может быть предложено определённая сумма и если игрок на неё согласится, то игрок получает эту сумму и дальше игра продолжается просто на интерес, но больше предложений от Банкира не будет

Архитектура и дизайн

Основные модули

1. Меню: С кнопками о начале игры и с инструкцией
2. Главное окно: Основной интерфейс программы, со всеми номерами коробок, всеми доступными суммами и с Банкиром
1. Окно с твоим номером коробки и кнопкой, которая выдаёт число
2. Окно со всеми остальными номерами
3. Окно со всеми доступными суммами
4. Окно с предложениями Банкира, а также 2 кнопки (Принять, отказать)
5. Окно с суммой выигрыша
3. Модуль с инструкцией

Структура меню и панели инструментов

1. Функции в меню: Начало игры, Правила

Виджеты, используемые в программе

1. QWidget, QApplication, QPushButton, QLabel, QMainWindow, QListWidget, QTextBrowser, QRadioButton, QVBoxLayout, QDialogButtonBox

Последовательность включения экранов

1. При запуске программы появляется экран главного меню
2. В главном меню можно открыть правила к игре
3. Можно начать игру