**Документация на проект  
 “Pokemon Demo”**

Заказчик: доцент Наркевич Аделина Сергеевна

Цель проекта: Разработать программу, позволяющую развлечься после работы, передвигаясь по карте, работая с инвентарем, сражаясь с покемонами и собирая их для последующего использования в следующих боях.

Дата начала работы над проектом: 07.12.2023

Дата окончания работы над проектом: 28.12.2023

**Руководство пользователя:**

1. Модули, описание модулей
2. Use-case
3. Система тестирования

**Проект включает:**

1. Главное меню
2. Игровая карта
3. Система боя
4. Атаки
5. Покемоны

**Описание:**

1. **Главное меню**

**Функционал:** Выводит меню. Ожидает выбора пользователя после чего производит действие, которое потребовал пользователь

**Входные данные:** Система образована на системе switch(). Для выбора пункта меню используем W, S

**Выходные данные:** Запуск игры

1. **Игровая карта**

**Функционал:** Выводит игровое поле, на котором будет находится игрок. На карте присутствует магазин для пополнения предметов, свободное поле для ходьбы, кусты, в которых есть вероятность встретить врага, в этом случае начинается бой. При попытке выйти за границу

**Взаимодействие:** При помощи клавиш wasd игрок способен управлять игровым аватаром, реализовано функцией switch(), которая принимает клавиши, которые обозначены в switch()

При нажатии какой-либо клавиши, которая не имеет какого-либо действия, не последует никакой реакции

1. **Система боя**

**Функционал**: Выводит интерфейс с общими названиями действий. Ожидает подтверждения пользователя после чего производит действие, которое потребовал пользователь

**Входные данные:** Система образована на системе switch(), которая при нажатии клавиши ввода будет определять функцию. Для атаки и предметов есть структура с всей информацией, которая потом используется для наложения эффектов, нанесения урона.

**Выходные данные:** Изменение здоровья врага и собственного в результате окончании хода

1. **Атаки**

**Функционал:** программа просит пользователя выбрать один из доступных значений в двумерном массиве типа int.

**Входные данные:** Пользователь должен ввести порядковый номер массива,для дальнейшего его применения.

**Выходные данные:** Программа завершит выполнение функции и вернет пользователю выбранный порядок.

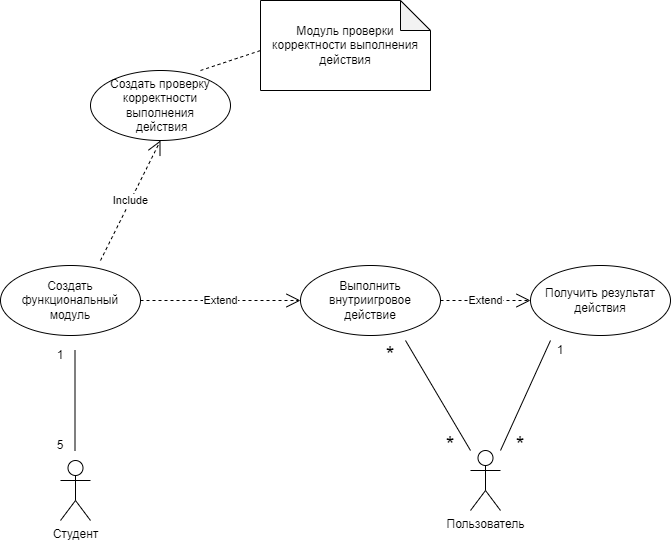
1. **Покемоны**

**Функционал:** Программа показывает пользователю имя, его атаки и тип покемона. Остальное остается скрытым от него и передается в программу.

**Входные данные:** Выбранный игроком покемон

**Выходные данные:** Статистики и краткое описание покемона

**Use-case:**



**Cистема тестирования:**

**Главное меню:**

1. **Вход в программу (Passed)**
2. **Переключениям по меню (Passed)**
3. **Выбор меню (Passed)**
4. **Выход (Passed)**

**Карта:**

1. **Хождение (Passed)**
2. **Открытие инвентаря и работа с ним (Passed)**
3. **Попадание в магазин (Passed)**
4. **Покупка в магазине (Passed)**
5. **Тригер боя (Passed)**

**Система боя:**

1. **Выбор атаки (Passed)**
2. **Выбор предмета (Passed)**
3. **Наложение атаки (Passed)**
4. **Наложение предмета (Passed)**
5. **Побег (Passed)**
6. **Смена покемона (Passed)**
7. **Пропуск хода (Passed)**
8. **Вывод информации о враге и себе (Passed)**
9. **Попытка поймать покемона (Passed)**
10. **Невозможность использовать умения при недостаточном количестве маны (Passed)**
11. **Невозможность поменять покемона, если он один (Passed)**
12. **Невозможность атаковать при наложении «Оглушения» (Passed)**
13. **Корректность функциональности положительных и отрицательных эффектов (Passed)**
14. **Ход врага, работа на нем эффектов и его атака (Passed)**

**Атаки:**

1. **Передача информации (Passed)**
2. **Наложение эффектов атаки(Passed)**
3. **Корректность вычисления урона (Passed)**

**Покемоны:**

1. **Передача информации (Passed)**
2. **Вывод имени и типа (Passed)**