ЛИЦЕЙ АКАДЕМИИ ЯНДЕКСА

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**на разработку проекта по блоку «Pygame»**

**на тему**

**«<TerribleAge>»**

**1 Общие сведения**

**1.1 Полное название приложения**

«TerribleAge»

**1.2 Сокращённое название приложения**

«TerribleAge»

**1.3 Разработчики**

Данный проект разрабатывают Курлаев Никита Александрович и Серов Сергей Дмитриевич, ученики Лицея Академии Яндекса на базе центра цифрового образования детей «IT-Куб» ГАПОУ Оренбургского колледжа экономики и информатики»

**2 Требования к средствам реализации приложения**

**2.1 Технологический стек**

Язык программирования «Python», библиотеки «pygame, random»

**2.2 Инструментальные средства**

PyCharm

**2.3 Описание требований к платформе для установки и эксплуатации приложения**

.

Операционная windows, интерпретатор «python», бибилиотеки «pygame, random»

**3 Требования к функциональной составляющей приложения**

**3.1 Общий состав функций**

1. Стартовое меню (выбор уровня)
2. Оределение первого хода
3. Возможность взять игровую карту
4. Возможность выставить карту на игровое поле
5. Функция атаки
6. Функция исчезновения карты при ее смерти
7. Окно победы
8. Финальное окно

**3.2 Требования к составу и функционированию интерфейсной части**

При запуске игры появляется стартовое окно, на этом окне будет выводится общее кол-во игр, игровые очки, выбор уровня (Обучающий, Легкий, Нормальный и т.д ). После выбора уровня будет появляться игровое поле. Обучающий режим включает в себя обучению игровых механик. Механики: в начале партии будет случайным образом выбираться игрок, который ходит первый. Тот игрок которому выпала учесть ходить вторым, получает дополнительную карту. В свой ход игрок может сыграть карту из своей "руки" потратив для этого игровую валюту "камни", восполняющуюся каждый ход, а так же которую можно получить сыграв определенные карты. По завершению хода карты, лежащие на столе будут атаковать противника. Если при атаке карты, перед ней стоит карта противника, то она наносит ей урон иначе, атакует героя противника. Если жизни карты достигают нуля, то она исчезает с игрового поля. Проигрывает тот игрок, жизни которого. достигают нуля после чего добовляются или отнимаются игровые очки.

