# **Структура окон пользовательского интерфейса**

# Приветственное окно (QDialog)

* Вверху объект tittle класса label. Tittle содержит название.
* Ниже объект subtittle класса label. Subtittle содержит надпись «разработал Эдоков Артём».
* Ниже объект EnterBtn класса button. Содержание кнопки: «Enter»

# Окно создания игрового поля(QDialog)

* Два ползунка задающие разрешение.
* Один ползунок задает количество пикселей по вертикали.
* Другой ползунок задает количество пикселей по горизонтали.
* Ниже дан рекомендуемый диапазон разрешений.

# Главное окно(QMainWindow)

* Левую часть экрана занимает объект VisualOutput класса label, предназначен для графического вывода.
* Справа находиться группа кнопок.
* Кнопки по порядку сверху вниз:
  + Кнопка play/pause. Кнопка возобновляет/приостанавливает симуляцию.
  + Кнока reset. Кнопка очищает игровое поле.
* Ползунок регулировки размера кисти, которой создается источники возновых возмущений и различные среды.
* В самом низу правой части окна находиться находиться кнопка reCreate. Кнопка перенаправляет на окно создания игровго поля и удаляет старое поле.

# **Описание функционала физической модели**

1. Возможность создания источников волновых возмущений. Изменяя направления с помощью мышки, а размер с помощью ползунка в правой части окна.
2. Создание сред с различными характеристиками. Изменяя направления с помощью мышки, а размер с помощью ползунка в правой части окна.