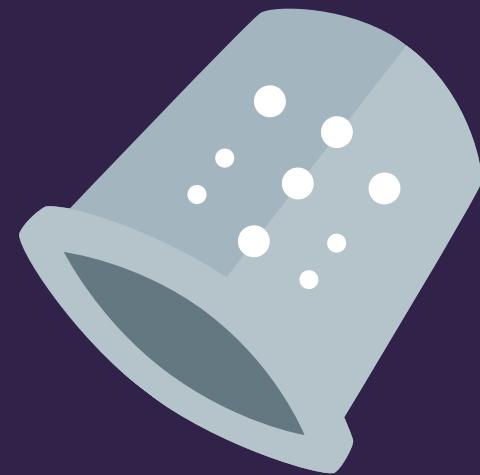


УКСИВТ



# Наперстки



ГРУППОВОЙ  
ПРОЕКТ



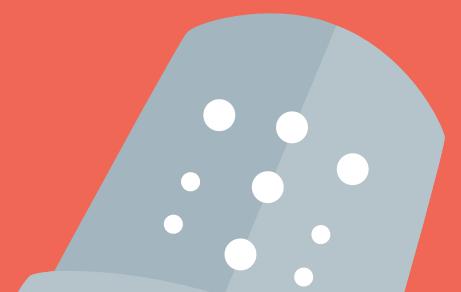
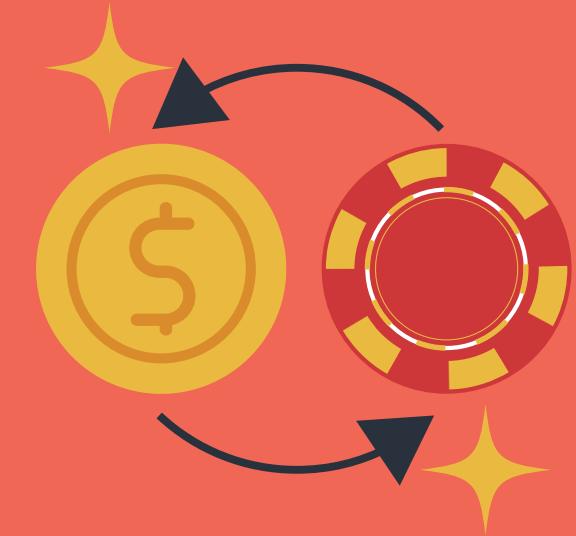
ГРУППА 18П-1





# Немного об игре

Игра в напёрстки была известна ещё в Древней Греции. Там она появилась из Индии и называлась «Игра с кубками». Одно из первых упоминаний встречается у Алкифона, древнегреческого ритора, жившего во II и III веке н. э. В своей книге «Дипнософисты», написанной в форме застольных бесед на различные темы, он передаёт детальный рассказ поражённого крестьянина, который впервые в городе увидел этот трюк.



# Описание

Наперстки — азартная игра, в которой участвуют два человека: ведущий и игрок, в нашем случае в роли ведущего будет выступать компьютер.

У ведущего имеется три одинаковых непрозрачных наперстка, под один из которых он прячет маленький шарик, после чего быстро меняет напёрстки местами. Затем игроку предлагается угадать, под каким из напёрстков находится шарик.

Игра обычно ведётся на деньги, и зачастую является формой мошенничества, так как, несмотря на всю внимательность игрока, ловкость рук позволяет ведущему спрятать шарик, убравшего из-под напёрстка.



# Требования к функциональным возможностям



Интуитивно понятный и  
простой интерфейс, с приятной  
визуализацией



Таблицу рекордов,  
установленных пользователями



Наличие анимаций тасовки  
наперстков и поднятия при  
выборе одного

# Назначение разработки

Сайт носит развлекательный контент и служит лишь для проведения досуга лицами любых возрастных групп.

В роли пользователя может выступать любой желающий сократить время, интерфейс достаточно простой и понятный.



# Правила игры

## Правило 1

Изначально пользователю дается 500 рублей, и он может играть пока у него не закончатся деньги или он не захочет покинуть игру;

## Правило 4

Далее один из наперстков закрывает шарик и начинается тасовка всех наперстков между собой

## Правило 2

Пользователь нажимает кнопку играть и попадает на страницу с 3 наперстками и шариком

## Правило 5

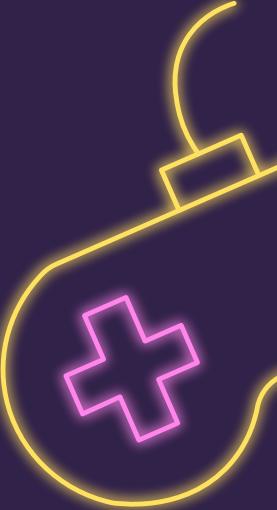
В случае если пользователь угадал он получает одно очко и игра продолжается, если проиграл, то игра заканчивается и пользователю предлагается ввести свой никнейм, для последующего его занесения в таблицу рекордов

## Правило 3

Делается свою ставку на игру (чем больше очков пользователь набрал, тем больше коэффициент выигрыша, но и скорость тасовки будет постепенно увеличиваться)

## Правило 6

Если пользователь досрочно (до поражения) заканчивает игру, то он вводит свой никнейм и кол-во его очков заносится в таблицу рекордов



# Требования к надежности



Зрительную решаемость поставленной задачи перед пользователем, по выбору напёрстка, под которым скрывается шарик



Сохранять и заносить в таблицу рекордов количество набранных очков пользователем, его никнейм и баланс, с которым пользователь завершил игру



Предусматривать контроль вводимой информации и блокировку некорректных действий пользователя при работе с сайтом

# thimbles



## Входными данными являются

Его начальный капитал (500 рублей)

## Выходными данными являются

Никнейм пользователя, количество набранных очков и баланс с которым он завершил игру

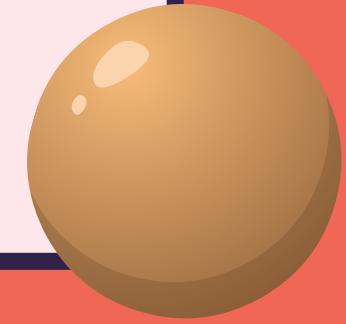
## Рекомендуемые требования к информационной и программной

Совместимости Программа должна работать в операционных системах Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 или более поздняя версия.

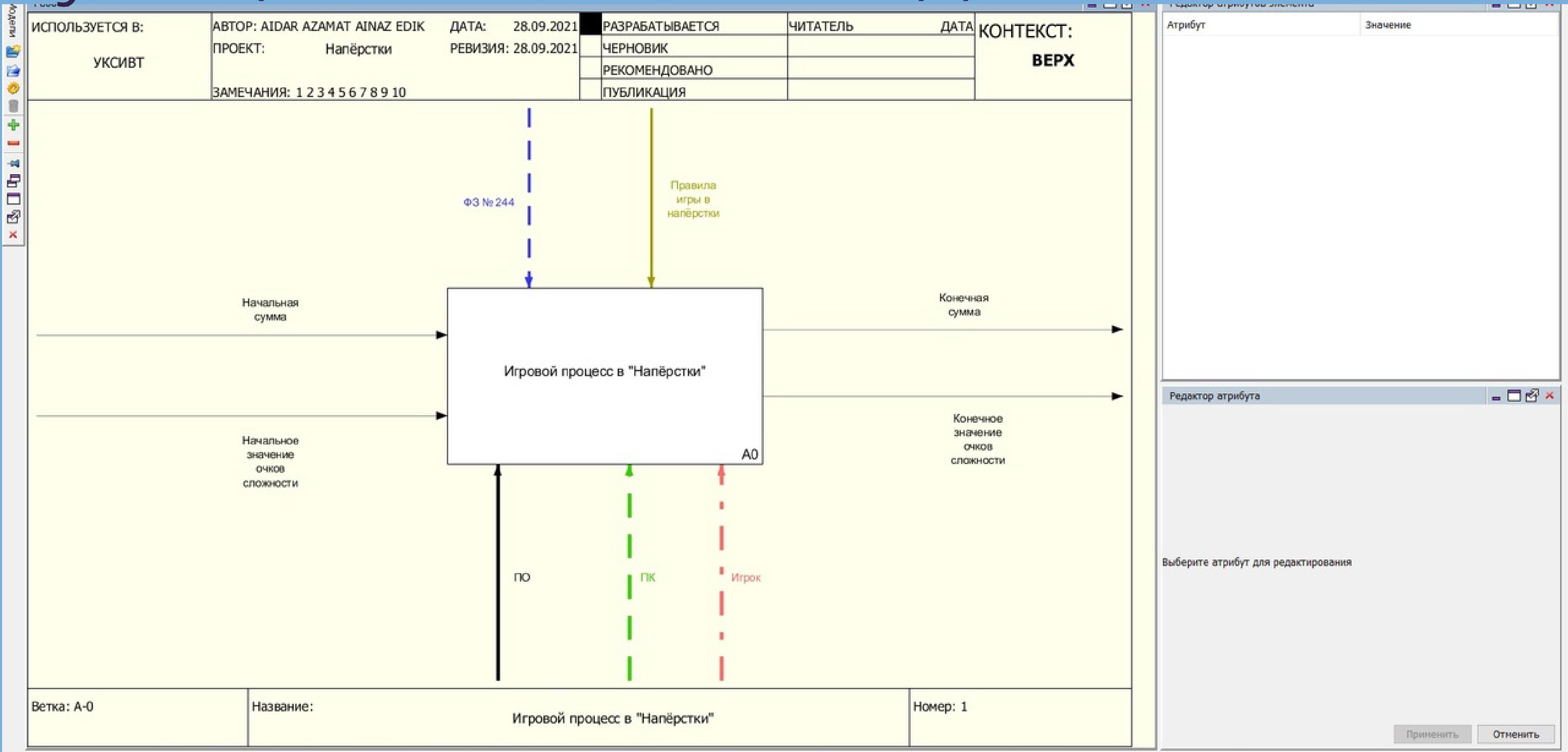


## Рекомендуемые требования к составу и параметрам технических средств

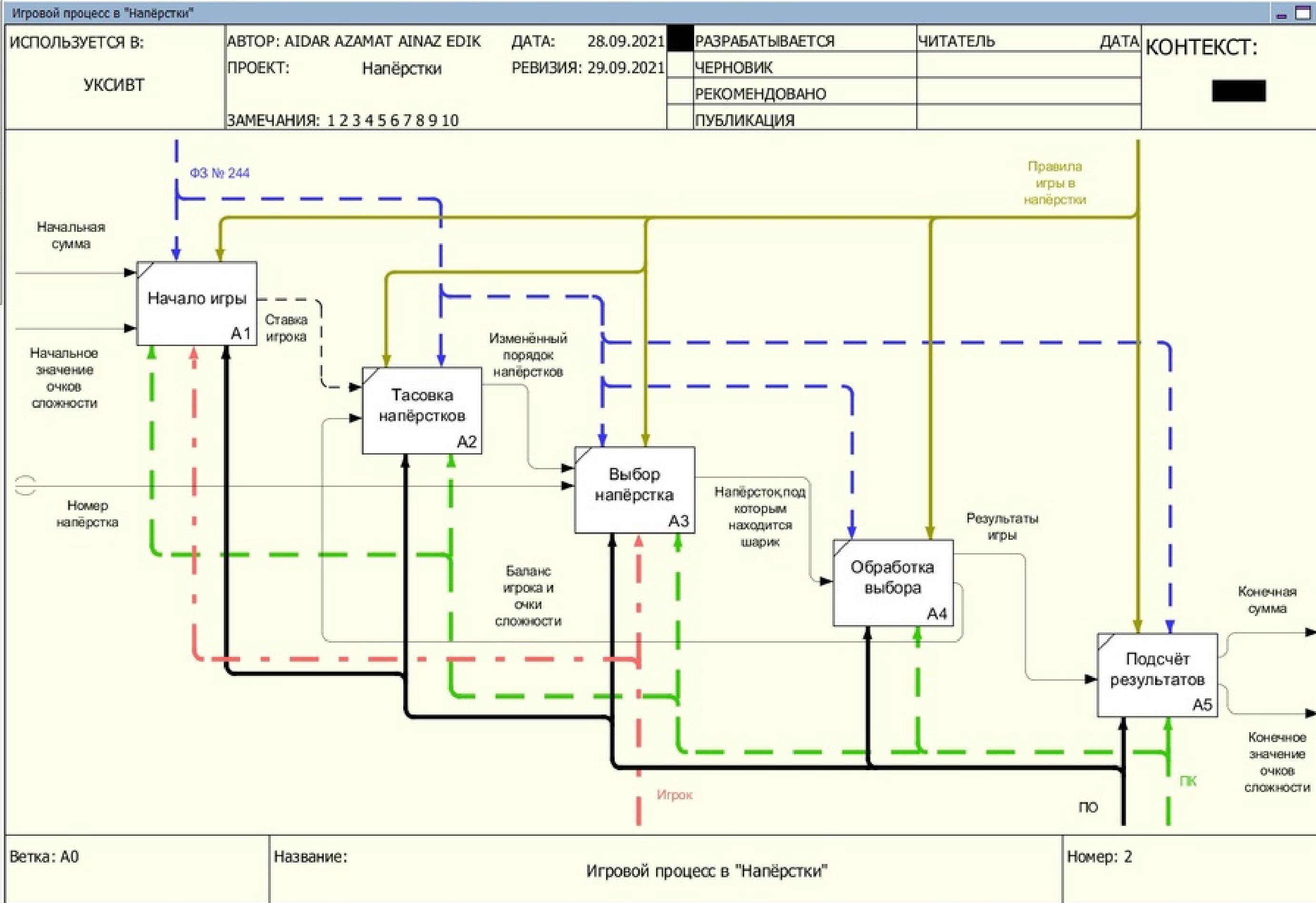
- Процессор Intel Pentium 4 или более поздней версии с поддержкой SSE3, ОЗУ 1 Гб.



# Функциональная модель



Л Правка Диаграмма Окно Сервис Помощь


Клас...
Матр...
Диаг...
Нави...
Ред...


**Редактор атрибутов элемента**

Атрибут	Значение
Название	Игровой процесс в "Напёрстки"
Цвет фона	
Цвет текста	
Шрифт	Dialog 10
Тип функционального блока	Операция
Собственник	

**Редактор атрибута**

Игровой процесс в "Напёрстки"

Принять Отменить

# Диаграмма Ганта

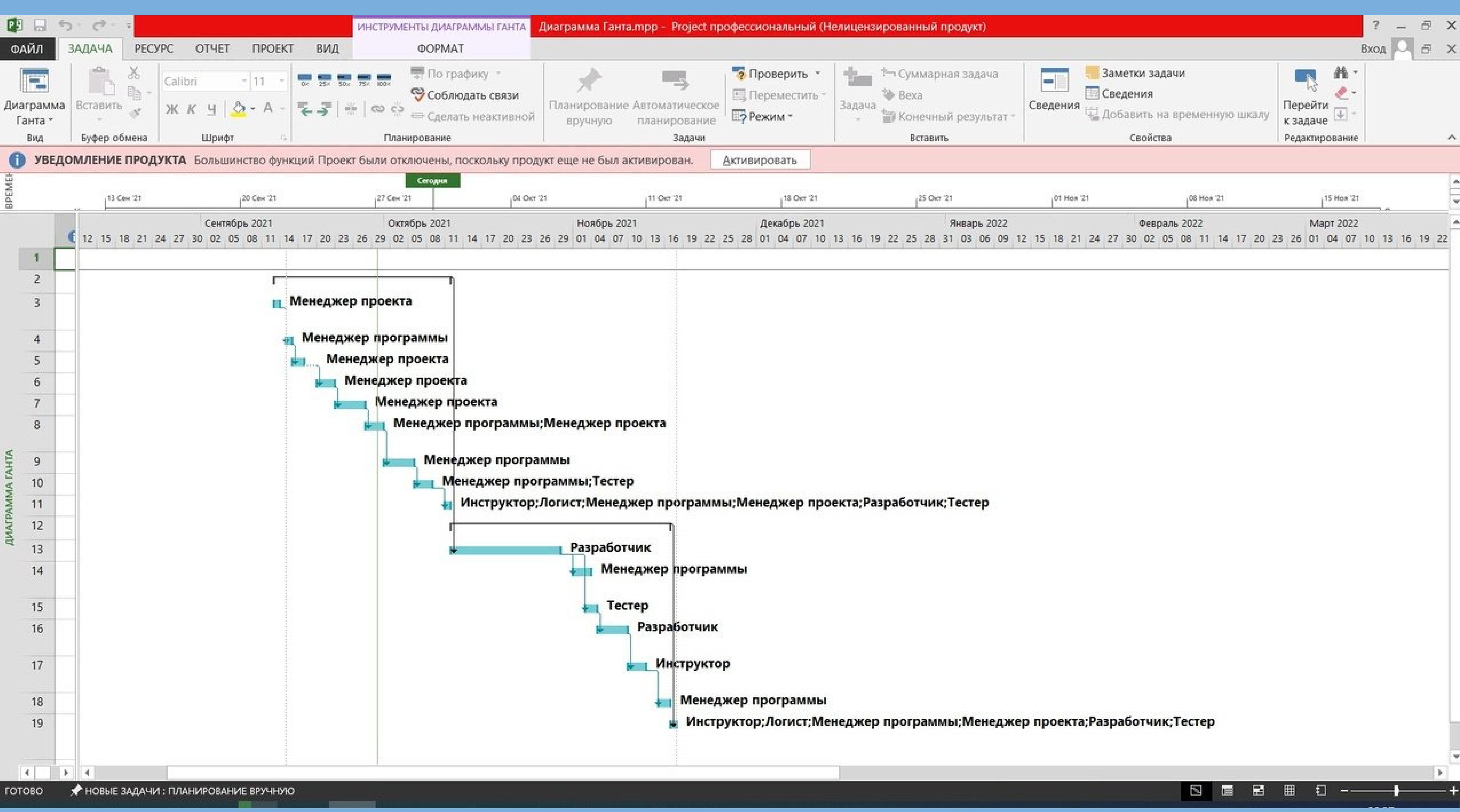
The screenshot shows the Project Professional software interface. The top menu bar includes 'ФАЙЛ' (File), 'ЗАДАЧА' (Task), 'РЕСУРС' (Resource), 'ОТЧЕТ' (Report), 'ПРОЕКТ' (Project), 'ВИД' (View), 'ИНСТРУМЕНТЫ ДИАГРАММЫ ГАНТА' (Gantt Chart Tools), and 'Диаграмма Ганта.mpp - Project профессиональный (Нелицензированный продукт)' (Gantt Diagram.mpp - Project Professional (Unlicensed product)).

The toolbar contains various icons for tasks like 'Вставить' (Insert), 'Соблюдать связи' (Follow dependencies), and 'Сделать неактивной' (Mark as inactive). It also includes 'Планирование вручную' (Manual planning) and 'Автоматическое планирование' (Automatic planning), with 'Автоматическое планирование' currently selected.

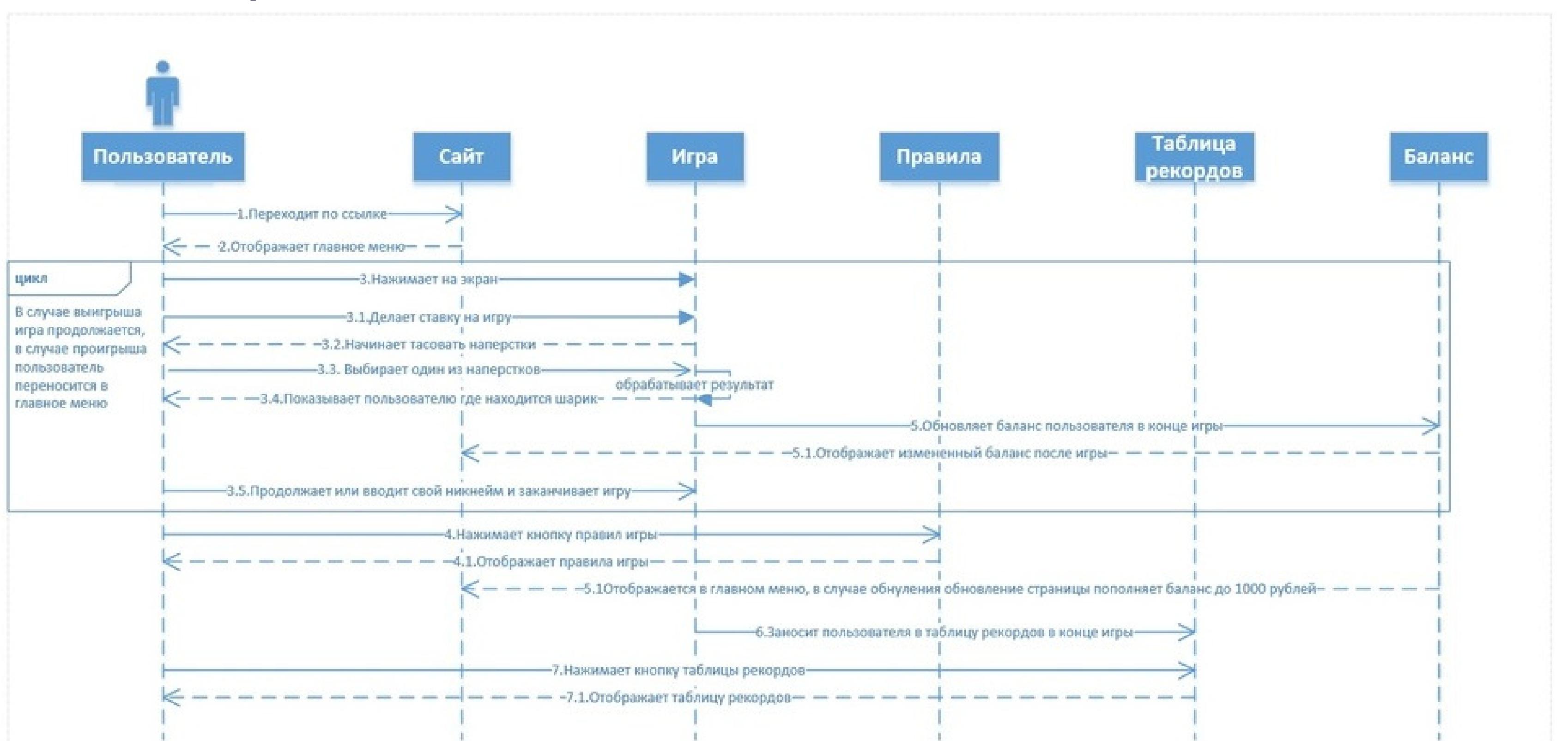
The main area displays a Gantt chart titled 'ВРЕМЕНЬ' (Time) with tasks listed from 1 to 19. Task 1 is 'Проектирование ПО' (Software design) with a duration of 21 days, starting on Monday, September 13, 2021, and ending on Monday, October 11, 2021. Sub-tasks include 'Утверждение проекта "Напёрстки"' (Approval of the "Napierstki" project), 'Диаграмма Ганта' (Gantt chart), 'Техническое задание' (Technical specification), 'Функциональная модель' (Functional model), 'UML-диаграммы' (UML diagrams), 'Проектирование интерфейса' (Interface design), 'Общие требования к ПО' (General requirements for software), 'Контрольный пример' (Control example), and 'Защита раздела' (Protection of the section).

Task 12 is 'Реализация ПО' (Software implementation) with a duration of 26 days, starting on Wednesday, October 12, 2021, and ending on Wednesday, November 16, 2021. Sub-tasks include 'Разработка ПО' (Software development), 'Составление описания программы' (Composition of program description), 'Тестирование ПО' (Software testing), 'Доработка программы после тестирования' (Post-testing program modification), 'Составление руководства' (Composition of guidance), 'Экономические расчёты' (Economic calculations), and 'Защита проекта "Напёрстки"' (Protection of the "Napierstki" project).

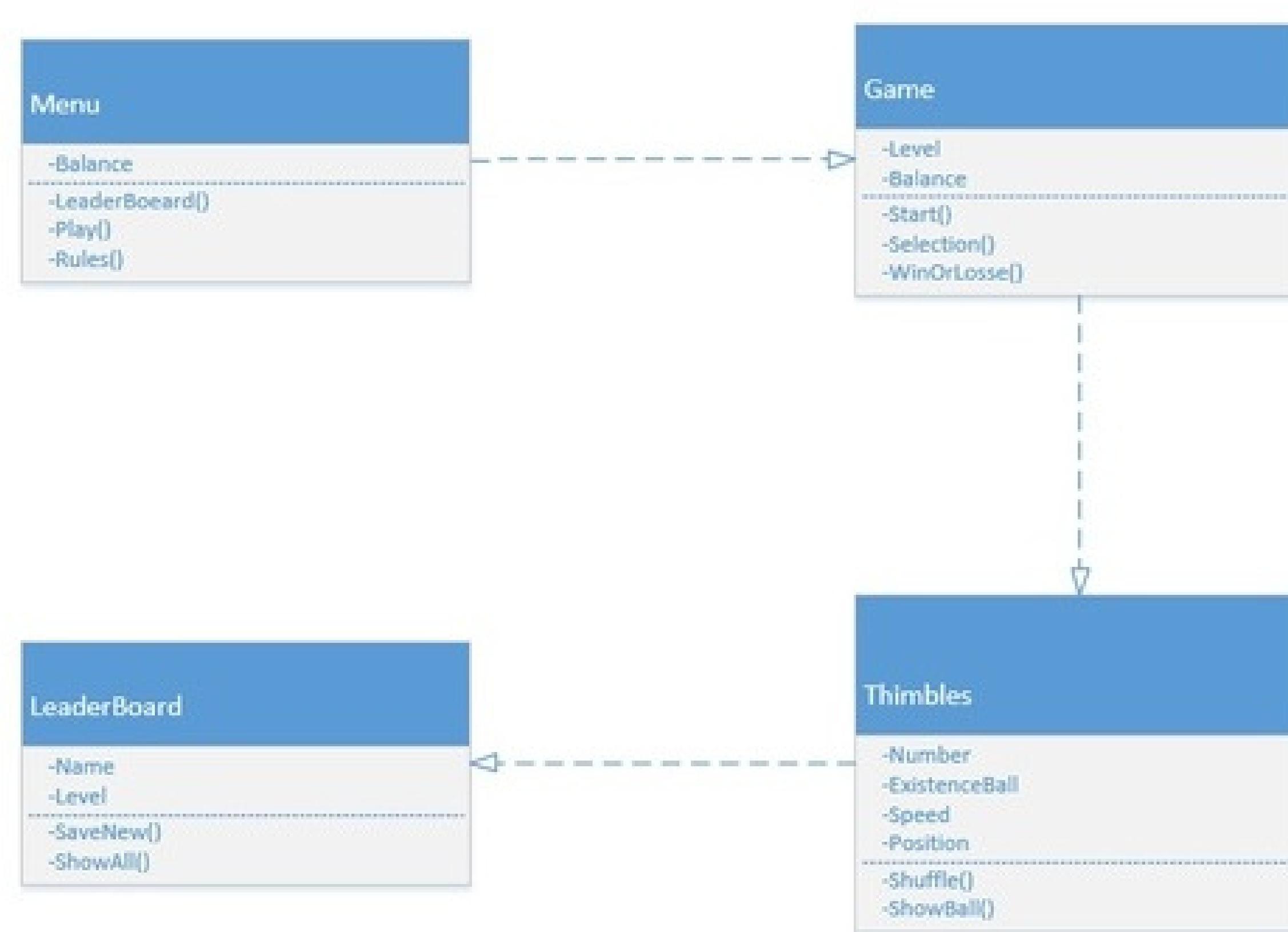
The right side of the interface shows a timeline from 'Сен '21' (September '21) to '20 Сен '21' (20 September '21) with resource assignments for each day. A vertical bar labeled 'Менеджер проекта' (Project manager) indicates the responsible manager for each task.



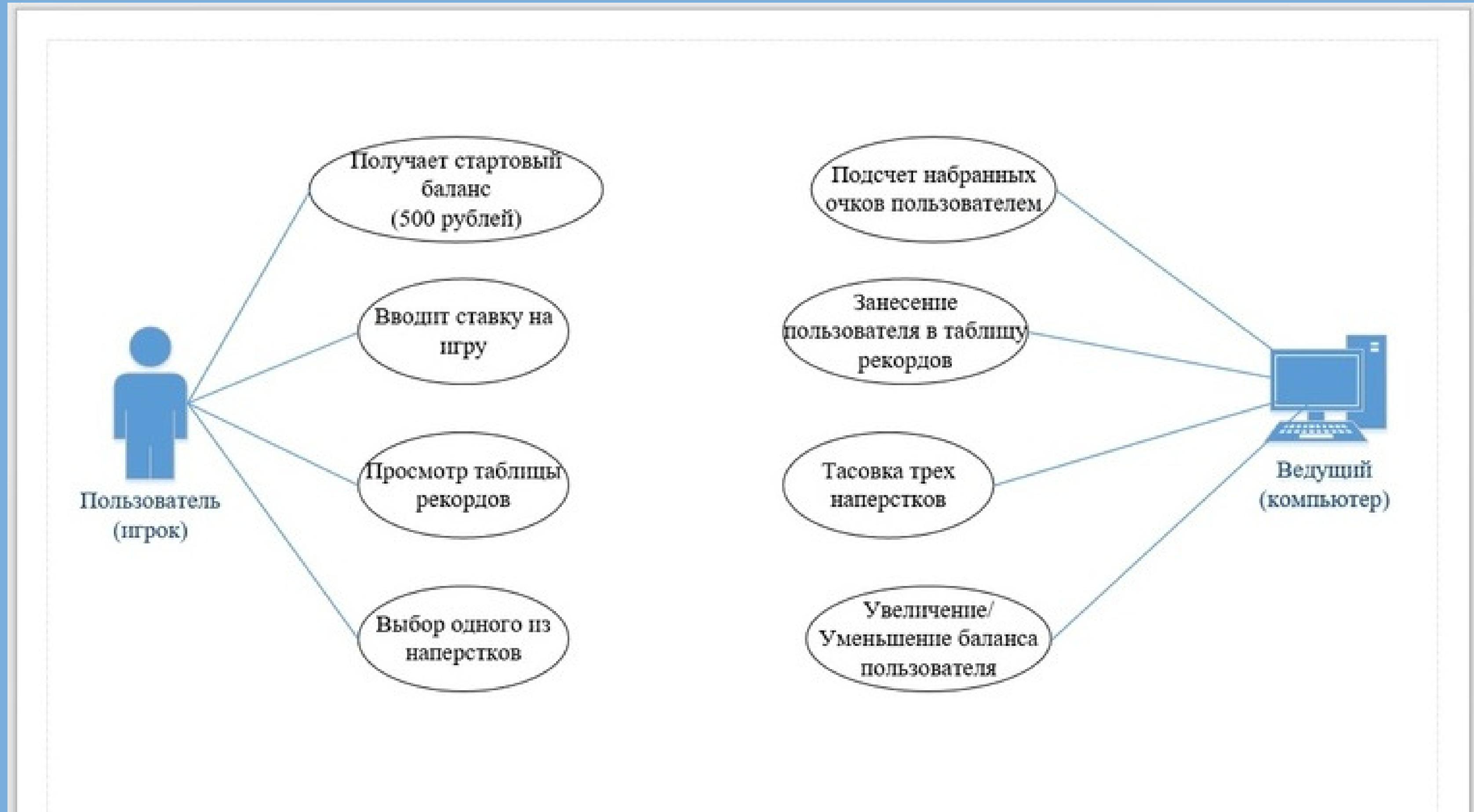
# Диаграмма последовательности



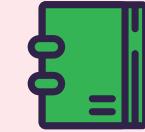
# Диаграмма классов



# Диаграмма прецедентов



# Дизайн проекта



# Ставка

## НАПЁРСТИКИ

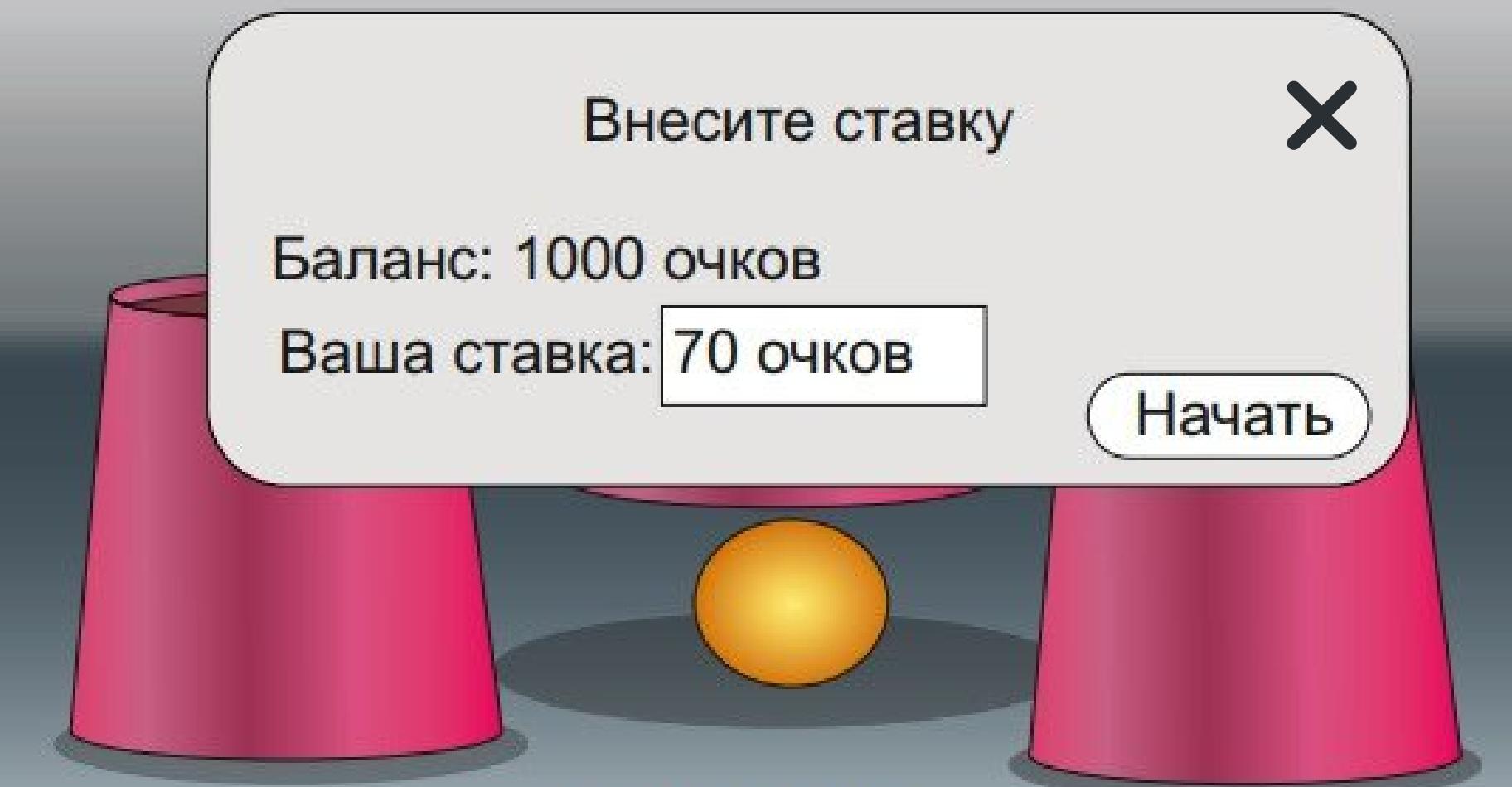


Таблица рекордов

НАЖМИТЕ,  
ЧТОБЫ НАЧАТЬ

Баланс: 1000 очков



# Таблица рекордов

Таблица рекордов	
Безымянный 1	Уровень 120
Безымянный 2	Уровень 113
Безымянный 3	Уровень 112
Безымянный 4	Уровень 109
Безымянный 5	Уровень 107
Безымянный 6	Уровень 104
Безымянный 7	Уровень 92
Безымянный 8	Уровень 87
Безымянный 9	Уровень 82
Безымянный 10	Уровень 81
Безымянный 11	Уровень 80
Безымянный 12	Уровень 79

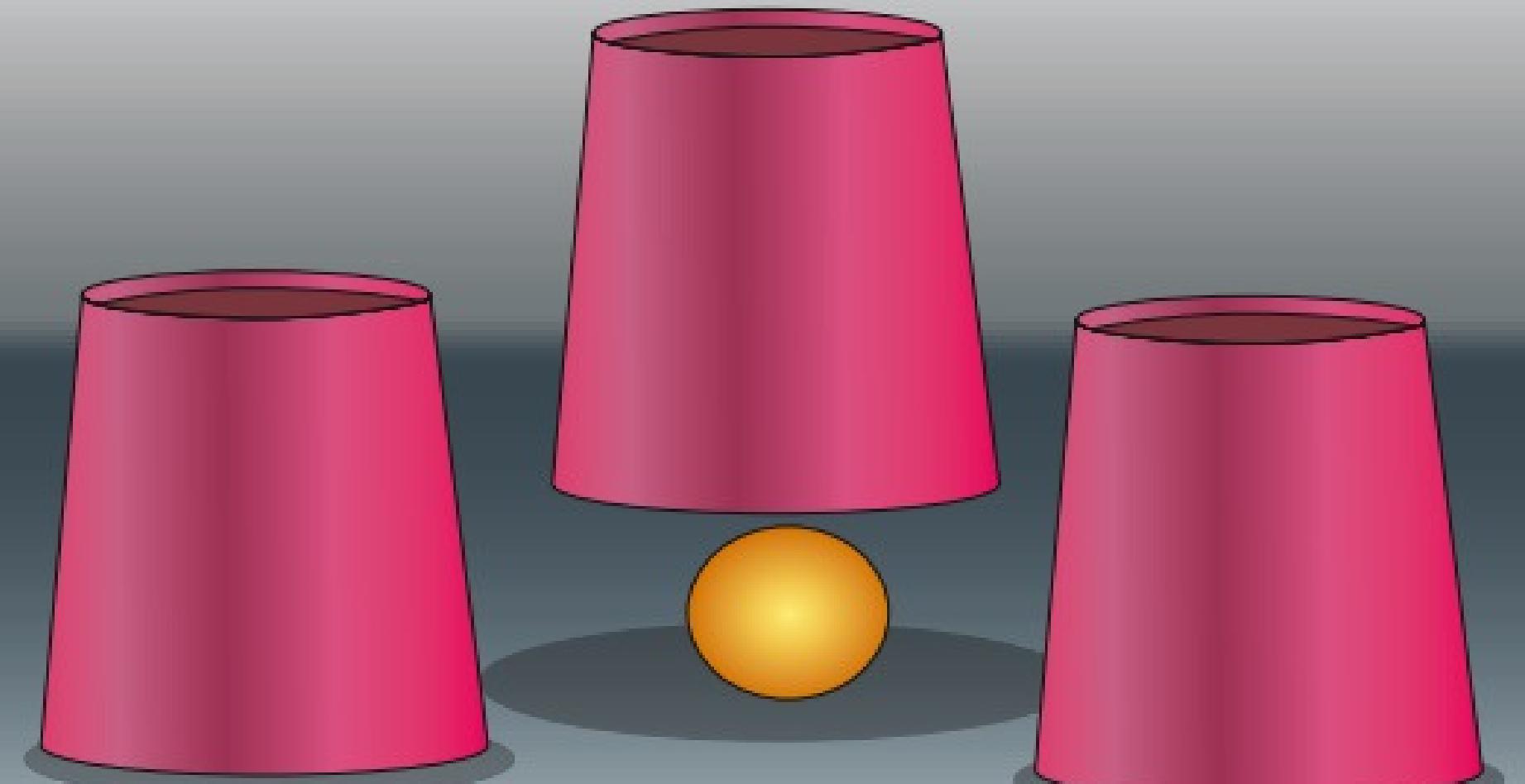
ЧТОБЫ НАЧАТЬ

Таблица рекордов

Баланс: 1000 очков

# Интерфейс

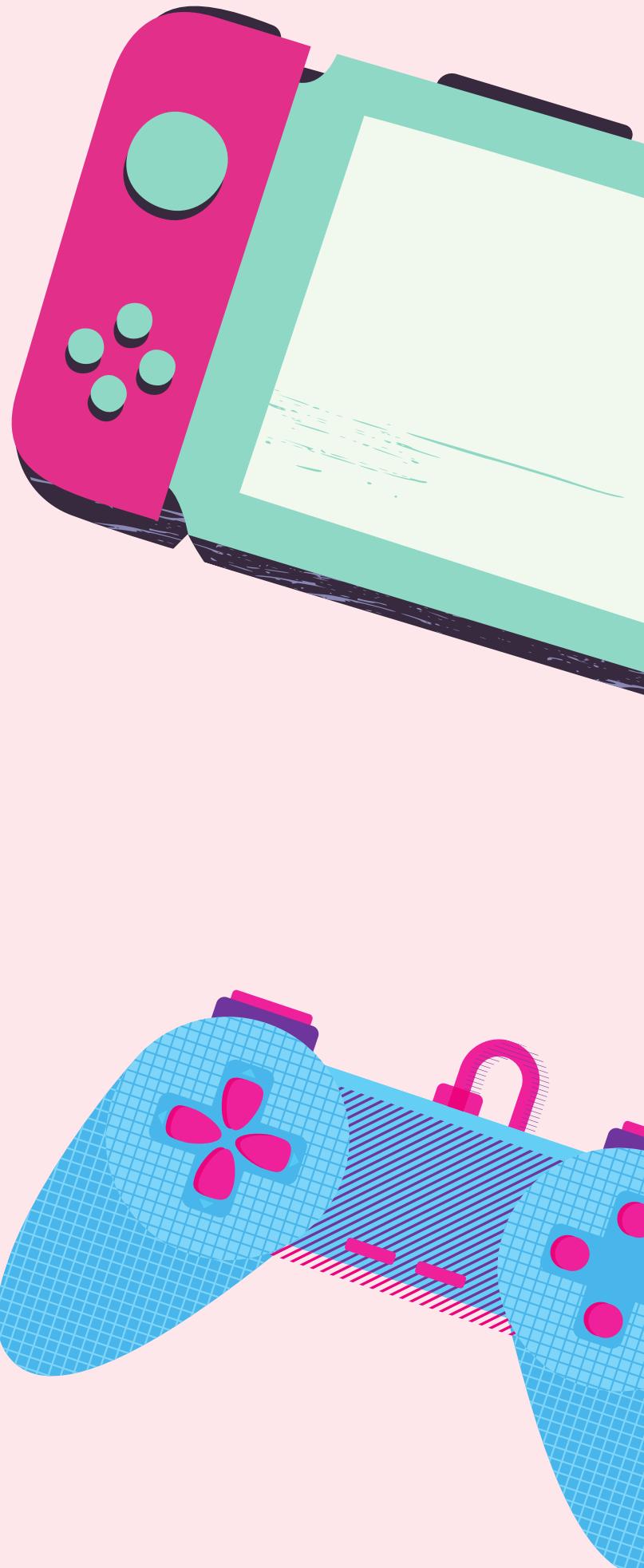
НАПЁРСТКИ



НАЖМИТЕ,  
ЧТОБЫ НАЧАТЬ

Таблица рекордов

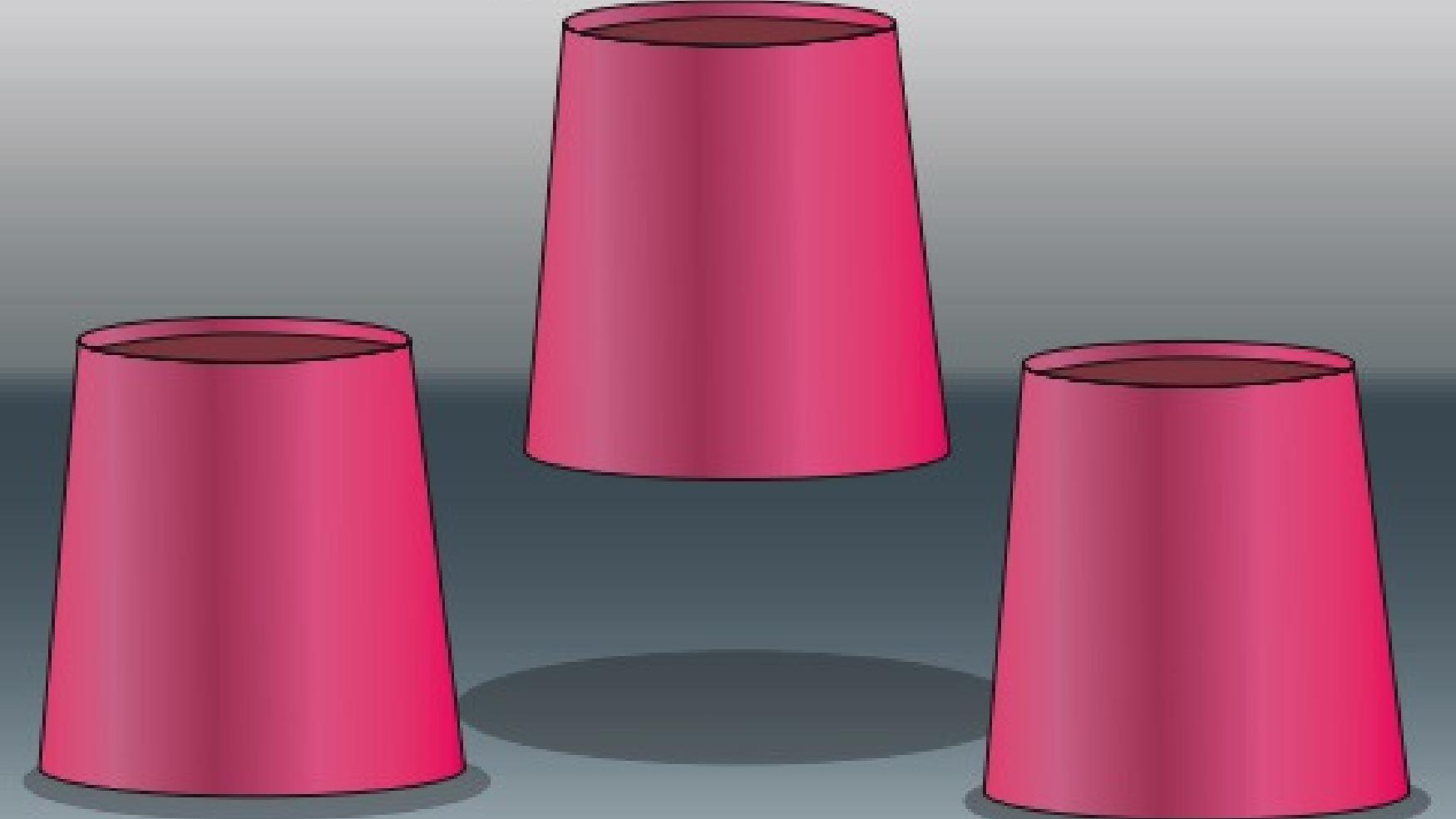
Баланс: 1000 очков



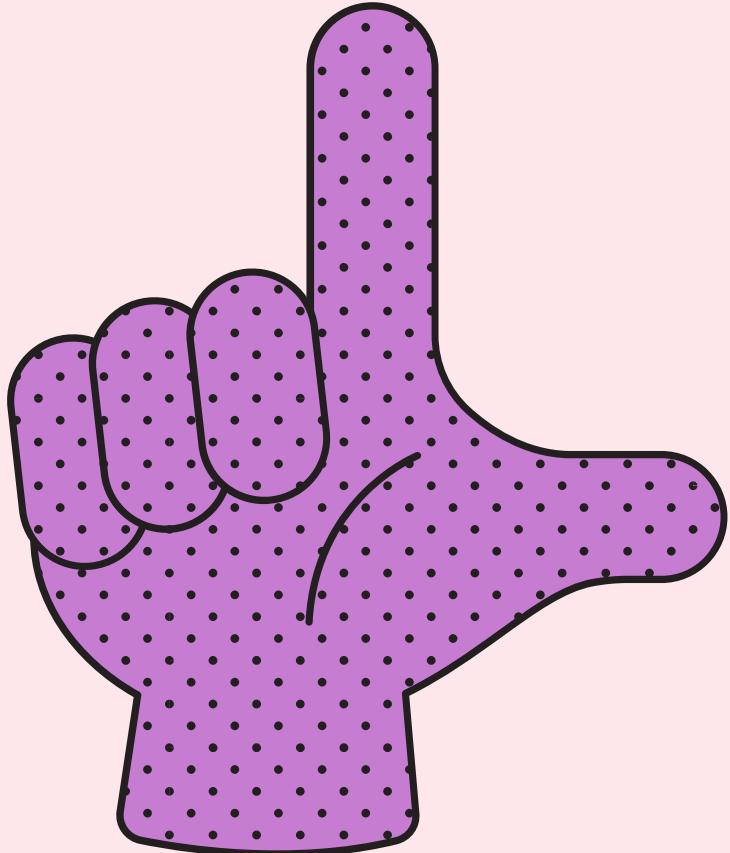
# Игра окончена

Игра окончена

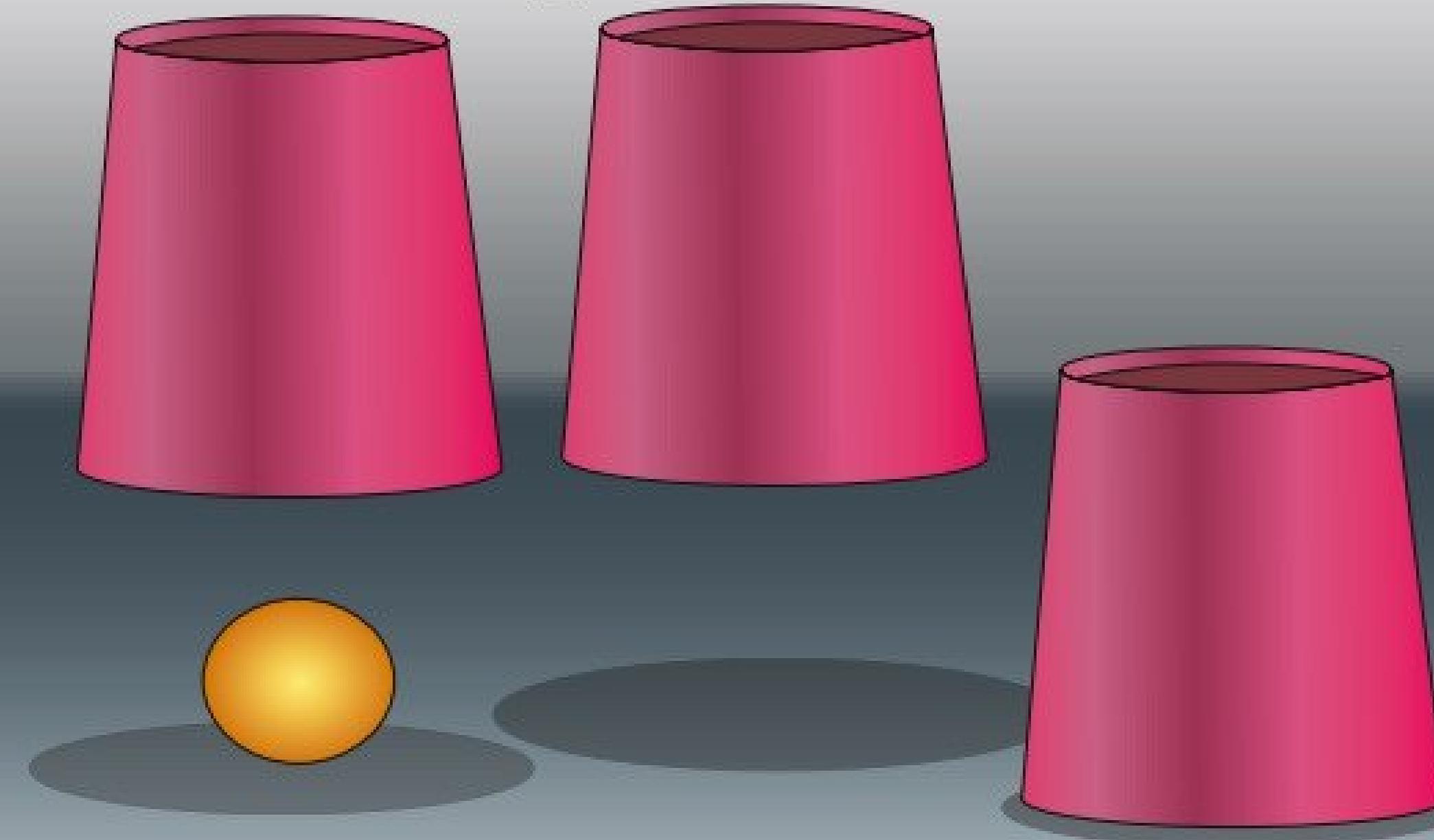
Уровень 72



# GAME OVER



*Игра окончена  
Уровень 72*



# Игра окончена

## Уровень 72

Ваш выигрыш

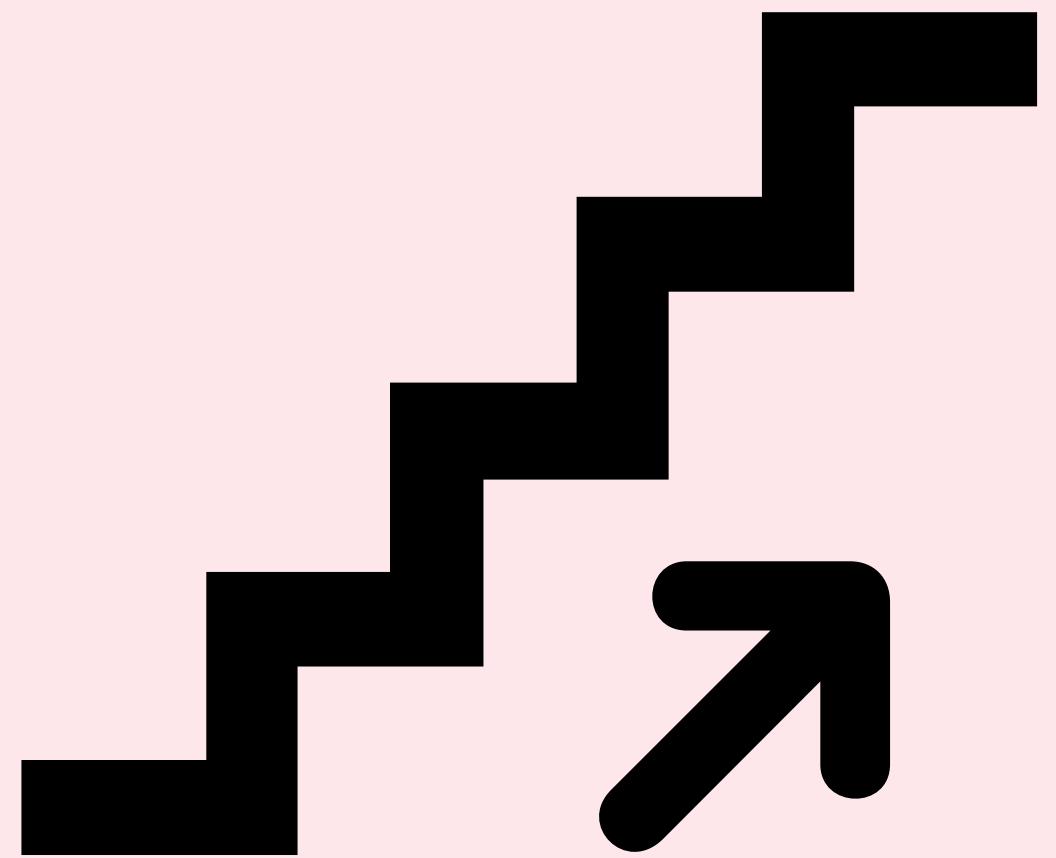
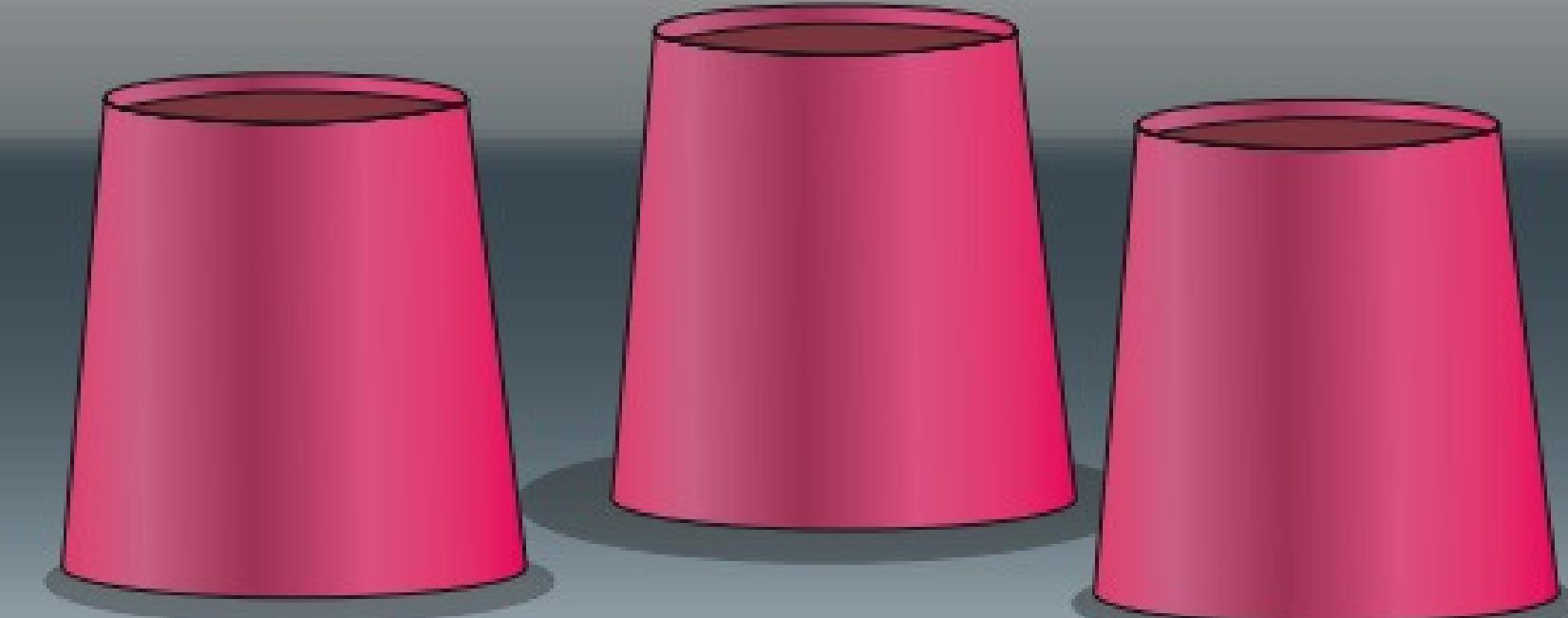
570 очков

Введите имя

Заново

# Первый уровень

*Уровень 1*



1

# Правила игры

## Правила

### Правило 1

Изначально пользователю  
дается 500 рублей, и он может  
играть пока у него не закончатся  
деньги или он не захочет  
покинуть игру;

### Правило 3

Делается свою ставку на игру  
(чем больше очков пользователь  
набрал, тем больше коэффициент  
выигрыша, но и скорость тасовки  
будет постепенно увеличиваться)

### Правило 5

В случае если пользователь угадал  
он получает одно очко и игра  
продолжается, если проиграл, то игра  
заканчивается и пользователю  
предлагается ввести свой никнейм  
для последующего его занесения  
в таблицу рекордов

### Правило 2

Пользователь нажимает кнопку  
играть и попадает на страницу  
с 3 наперстками и шариком;

### Правило 4

Далее один из наперстков  
закрывает шарик и начинается  
тасовка всех наперстков  
между собой

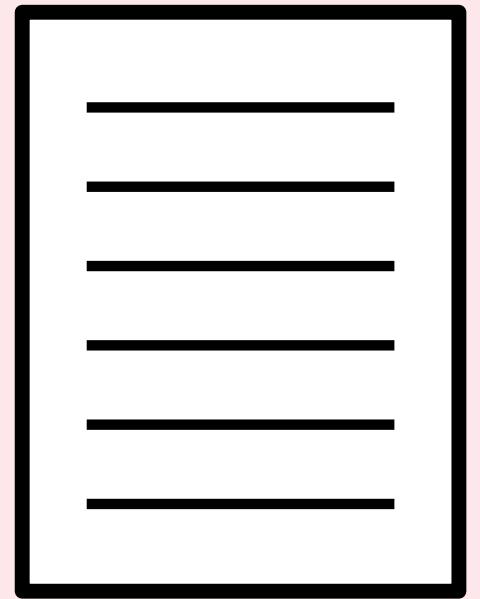
### Правило 6

Если пользователь досрочно  
(до поражения) заканчивает  
игру, то он вводит свой  
никнейм и кол-во его очков  
заносится в таблицу рекордов

Таблица рекордов | Правила

ЧТОБЫ НАЧАТЬ

Баланс: 1000 очков



# Коэффициенты

## Правила

### Правило 1

Изначально пользователю  
дается 500 рублей, и он может  
играть пока у него не закончатся  
деньги или он не захочет  
покинуть игру;

### Правило 3

Делается  
(чем больше  
набрал, тем  
выигрыша,  
будет пост-

### Правило 2

Пользователь нажимает кнопку  
играть и попадает на страницу  
с 3 наперстками и шариком;

## Коэффициенты

Игра начинается с коэффициентом 1%,  
за каждые 5 уровней к коэффициенту  
добавляется 5% до 201%

### Правило 5

В случае если пользователь угадал  
он получает одно очко и игра  
продолжается, если проиграл, то игра  
заканчивается и пользователю  
предлагается ввести свой никнейм  
для последующего его занесения  
в таблицу рекордов

Если пользователь досрочно  
(до поражения) заканчивает  
игру, то он вводит свой  
никнейм и кол-во его очков  
заносится в таблицу рекордов

## Коэффициенты



# Спасибо за внимание!

