***Labyrinth***

# Технические требования

## I. Client

1. При запуске приложения пользователь (далее "игрок") видит:

а) Лабиринт (загружаемый с сервера), содержащий стены, пустые клетки, клетки с бонусными элементами;

б) Точку нахождения игрока, т.е. клетка лабиринта, в которой пользователь располагается в данный момент;

в) Точку выхода из лабиринта;

г) Текстовое приветствие.

2. Есть возможность сменить уровень ("лабиринт").

3. Выход из игры осуществляется по нажатию клавиши "Escape".

3. Управление:

а) возможность пойти вверх, вниз, влево, вправо с помощью клавиатуры (стрелки или ввод текста) на соседнюю клетку, если она свободная. Клетка считается свободной, если она не содержит стенку.

4. Во время игры:

а) выводятся поясняющие текстовые сообщения,

б) выводится текущее время, затраченное на игру и собранные очки.

5. Условия завершения игры: переход на клетку выхода.

6. По завершении игры:

а) игрок видит затраченное время и собранные очки,

б) эта же информация отправляется на сервер и кладётся в базу данных (сущность: {идентификатор, время прохождения, очки}),

в) пользователю предлагается попробовать ещё раз, он может согласится нажатием Enter или выйти из приложения.

## II. Server

1. Принимает запросы:

а) на получение лабиринта,

б) на сохранение данных о пройденной игре (см. I.6.б).

2. Каждый лабиринт сервер хранит как экземпляр сущности.