**Введение:**

ТЗ для игры раскраска-головоломка

**Описание:**

Игра представляет собой раскраску, цель которой, ограниченными возможностями, закрасить всю поверхность, за наименьшее количество шагов.

**Требования:**

* Игрок должен управлять кистью с помощью стрелочек на клавиатуре
* Игра должна иметь несколько уровней
* Куб, который будет принимать разные цвета, и закрашивать этим цветом поле
* Интерфейс. На главном экране расположены кнопки «играть» и «выйти, фон пока не определён.
* Ограничение будет следующим: кисть может двигаться только от препятствия к препятствию и никак иначе.

**Этапы разработки и сроки:**

1. 23.12.22 – каркас игры: подключение необходимых модулей, разработка дизайна игрового окна и его содержимого
2. 26.12.22 – куб на поле, движение, закраска
3. 30.12.22 – разработка первого уровня и его тестирование, черновой вариант
4. 01.12.22 – создание полноценного первого уровня
5. 04.01.23 – разработка второго уровня и его тестирование
6. 06.01.23 – разработка третьего уровня и его тестирование
7. 10.01.23 – разработка дизайна меню и его содержимого
8. 14.01.23 – правки, совершенствование проекта
9. 16.01.23 – тестирование готовой игры
10. 17.01.23 – создание презентации
11. 18.01.23 – защита проекта