

Rock Paper Scissors Game

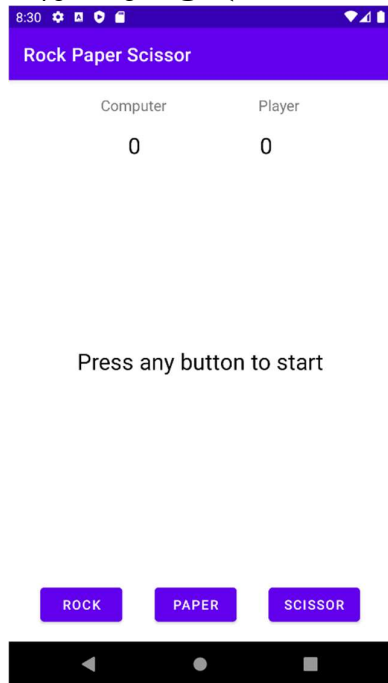
(დავალება #1, 15 ქულა)

ამ დავალებაში თქვენი ამოცანაა დაწეროთ ცნობილი თამაში „Rock Paper Scissors”.
წესები მდგომარეობს შემდგომში:

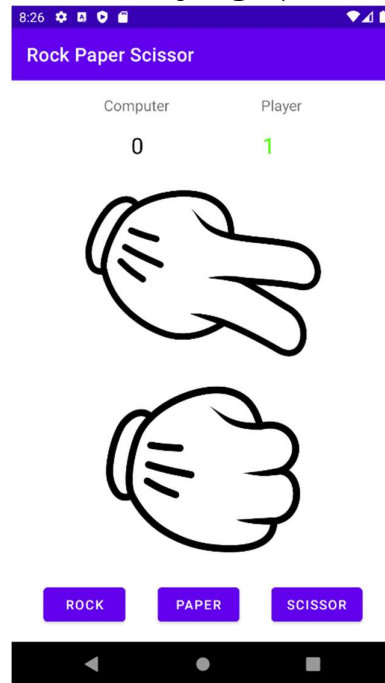
- თამაშში მონაწილეობას იღებს ორი მოთამაშე, ჩვენს შემთხვევაში მომხმარებელი ეთამაშება აპლიკაციას.
- თითოეული მოთამაშე ერთდროულად ირჩევს სამიდან ერთ ფიგურას: ქვას, ქაღალდს ან მაკრატელს.
- თუ მოთამაშეები ერთნაირ ფიგურებს აკეთებენ, მაშინ თამაში ფრედ მთავრდება და ქულა არცერთს ეწერება.
- განსხვავებული ფიგურების შემთხვევაში: ქვა უგებს მაკრატელს, მაკრატელი უგებს ქაღალდს და ქაღალდი უგებს ქვას.

აპლიკაციაში ეს ყველაფერი უნდა აისახოს შემდეგნაირად:

1. საწყისი ვიზუალი:



2. თამაშის ვიზუალი:



- თამაშის ჩართვისას გამოდის 1 სურათზე ნაჩვენები ვიზუალი:
 - პირველ ხაზზე წერია მოთამაშეების სახელები (Computer - Player)
 - სახელები სტატიკურია და თანაბრად არის გაცენტრირებული ჰორიზონტალურად. ზემოდან დაშორება არის 16 ერთეული. ტექსტის ზომა 16 ერთეული.

- მეორე ხაზზე წერია ქულები, თავიდან ორივე მოთამაშეს 0 ქულა აქვს და მერე რაუნდების მიხედვით ემატებათ.
- ქულების ტექსტები თანაბრად გაცენტრირებულია ჰორიზონტალურად, ზემოდან დაშორება 16 ერთეული და ტექსტის ზომა 24 ერთეული.
- ეკრანის ბოლოს არის სამი ღილაკი. ღილაკების სიგანე კონტენტის შესაბამისია და სამივე თანაბრად არის გაცენტრირებული ჰორიზონტალურად.
- ღილაკები 16 ერთეულით არიან დაშორებული ეკრანიდან.
- ეკრანის დანარჩენი სივრცე მთლიანად არის თამაშისთვის განკუთვნილი.
- თამაშის დაწყებამდე ეკრანის ცენტრში ჩანს ტექსტი: „Press any button to start” - ტექსტის ზომა 24 ერთეული.
- თამაში იწყება ნებისმიერი ღილაკზე ხელის დაჭერით: ამ დროს ტექსტი ქრება და გამოდის ორი სურათი, ქვემოთ მხარეს არის ჩვენ მიერ არჩეული ფიგურის სურათი, ხოლო ზემოთა მხარეს კომპიუტერის მიერ რენდომად არჩეული ფიგურის სურათი.
- სურათები თანაბრად იკავებენ მთელ დარჩენილ ეკრანს და დაშორება ყველა მხრიდან არის 16 ერთეული.
- სურათების აარჩიეთ ნებისმიერი ადგილიდან, მთავარია იდეურად ემთხვეოდეს ფიგურებს.
- ფიგურების არჩევის მერე უნდა გადაწყდეს რაუნდის მოგებული და შესაბამისად ქულა გაეზარდოს მოგებულს. მოგებული მოთამაშის ქულის ფერი უნდა გახდეს მწვანე, წაგებულის დარჩეს შავად. ფრეს შემთხვევაში არცერთს ემატება ქულა და ქულების ფერი უნდა გახდეს ყვითელი.
- ამის შემდეგ ერთი რაუნდი რჩება და შემდეგ ღილაკზე დაჭერით იგივენაირად იწყება შემდეგი რაუნდი. რაუნდების რაოდენობა შეზღუდული არაა.

ტექნიკური დეტალები:

- ტექსტები გაიტანეთ strings.xml ფაილში
- ფერები გაიტანეთ colors.xml ფაილში
- შეგიძლიათ გამოიყენოთ როგორც ჯავა ისე კოტლინი.
- თამაშის ლოგიკას როგორ ააწყობთ შეფასებაში არ მიეძღვნა ყურადღება, მთავარია სწორად მუშაობდეს.
- აუცილებელია რომ პროექტი იბილდებოდეს
- აუცილებელია თამაშის ვიზუალი მოერგოს ნებისმიერი ტელეფონის ეკრანს.

- პროექტის შექმნისას Package name ში აუცილებელია რომ დომეინის ადგილას მიუთითოთ თქვენი სახელის ინიციალი და გვარი: მაგ.
ge.ezarkua.{projectname}
- პროექტი საბოლოოდ უნდა აიტვირთოს .zip ფაილად და ფაილის სახელი უნდა იყოს თქვენი სახელი და გვარი
- თამაშის შესახებ მეტი ინფორმაცია შეგიძლიათ მიიღოთ აქდან - <https://www.rpsgame.org/>