# Спецификация экранов игры «Ученик Богов».

## 1. Заглавное окно (меню)

Размер – 800\*600.

Фон – картинка небесного цвета.

Вверху заголовок с названием игры.

Чуть ниже сообщение «Привет, **PlayerName»**, если загружен профиль. По умолчанию загружается последний (если был).

Ниже посередине пункты меню:

* «Начать новую игру»
* «Продолжить»
* «Рекорды»
* «Помощь»
* «Выход»

Внизу копирайт с названием команды.

### Действия

**Пункт меню «Начать новую игру»**

По нажатию показывается поле ввода имени с фокусом на нем. После введения, по *Enter* начинается игра от нового профиля. По Esc или потере фокуса возращаемся в меню.

**Пункт меню «Продолжить»**

По нажатию начинается (продолжается) игра текущего пользователя с последнего оставленного уровня.

**Пункт меню «Рекорды»**

По нажатию показывается **окно рекордов**.

**Пункт меню «Помощь»**

По нажатию показывается **окно помощи.**

**Пункт меню «Выход»**

По нажатию приложение закрывается.

## 2. Окно рекордов

Фон с заголовком «Достижения» вверху.

Ниже список рекордов из 10 мест по убыванию очков. По умолчанию стоит завести 10 ботов с разными очками.

Строка выглядит так:

**<PLACE>** **<NAME> <STATUS> <SCORE>**

Например:

1 NECROMANT Полубог 690000

Внизу экрана кнопка выхода.

PS: В рекорды попадают игроки, прошедшие игру.

## 3. Окно помощи

Окно помощи с информацией о игре. Внизу кнопка ОК. Информация содержит описание игровой механики. Пока одно окно.

## 4. Игровое окно и игра

Игровое окно разбито на 3 части: **Информация и меню** (слева); собственно **поле игры** (справа); **окно очков** (снизу).

### Информация и меню

Показывает текущий уровень; оставшееся время (можно и нужно добавить прогрессбар к времени для красоты); общее количество очков за игру; количество очков, набранное на уровне; количество оставшихся очков. Ниже – кнопки паузы и выхода в меню.

### Поле игры

Квадрат из 64 клеток (512\*512), в которых находятся цветные блоки.

### Окно очков

Внизу экрана находится статистика по прибитым блокам каждого цвета. Показывается наглядно: *картинка блока «=» количество*. Позже, на цветные очки можно будет покупать апгрейды.

### Игра

Классика 3-в-ряд. Основные моменты:

* Очки за разные цвета начисляются по-разному.
* За кресты очки начисляются по формулам. Основа формул – очки за 3, 4 и 5 в ряд.
* В будущем очки за основу могут увеличиваться за счет покупки апгрейдов.
* Существуют блоки – мультипликаторы одного из основных цветов. Очки за фигуру, собранную с ним, умножаются на значение мультипликатора (2, 3 или 5). Несколько мультипликаторов дают последовательное умножение.
* Существуют нейтральные блоки, которые стакаются с любым цветом.
* Существует возможность ограничить поле не только квадратом, введя неподвижные блоки (надо обдумать, как заполняется пространство, убранное **под ними**).

Игра разбита на *уровни*. Каждый уровень ставит задачу: набрать столько-то очков за отведенное время. Уровень предваряется окном с кусочком истории или полезной информацией об игре. Заканчивается он окошком со статистикой игрока за уровень. При проигрыше игрока, показывается окно с сообщением о том, что он проиграл. Игра выходит в главное меню, сохраняя достижения игрока вплоть до этого уровня.

По окончании игры, игроку выводится поздравительное окно. Если игрок тянет на рекорд, то появляется таблица рекордов, с подсвеченным его рекордом. Вводить не даем, показываем имя профиля цветом наибольшего количества убитых им блоков.