Приложение представляет собой онлайн-игру в жанре Geoguessr, где игроку предоставляется спутниковый снимок случайного места, полученный посредством API Яндекс.Карт, и он должен на карте мира отметить точку, где, по его мнению, находится данное место.

**Экран регистрации**

Формарегистрации должна включать следующие обязательные поля:

* + Email (проверка формата и уникальности);
  + Пароль (с проверкой сложности);
  + Подтверждение пароля;
  + Никнейм (отображаемое имя игрока).

**Экран входа в аккаунт**

* Формавхода должна включать поля:
  + Email;
  + Пароль.
* Процесс входа:
  + Пользователь вводит учетные данные, которые проходят проверку на корректность.
  + При успешном входе создается сессия пользователя, и он перенаправляется в главное меню.
  + При неверном вводе выводится сообщение об ошибке

**Главное меню**

Элементы главного меню:

* «Начать игру» / «Продолжить игру»:
  + Если пользователь зашёл впервые или завершил предыдущую игру – отображается кнопка «Начать игру».
  + Если имеется незавершённая игра – кнопка «Продолжить игру».
  + При выборе данной опции происходит переход к экрану игры (новый раунд или продолжение предыдущего).
* «Таблица лидеров»:
  + Отображает список игроков с наивысшими результатами.
  + Информация включает никнейм, итоговый счет, дату и время прохождения игры.
* «Настройки»:
  + Переход к экрану, где можно изменить параметры звука, языка и другие опции (например, настройки профиля).
* «Выход»:
  + Завершение работы приложения и выход из текущей сессии.

**Интерфейс игры**

Основной экран игры должен включать:

* Спутниковый снимок:
  + Изображение случайного места, получаемое через API Яндекс.Карт.
* Интерактивная карта мира:
  + Игрок выбирает точку на карте, где, по его мнению, расположено изображенное место.
* Панель управления:
  + Таймер, отсчитывающий время на выбор.
  + Индикатор текущего счета.

**Процесс игры:**

**1. Новый раунд**

* При начале раунда игроку показывается спутниковый снимок случайного места.
* Игрок отмечает на карте предполагаемую точку, где находится локация.
* После подтверждения выбора система вычисляет расстояние между выбранной точкой и реальным местоположением.
* На основе полученного расстояния начисляются очки (чем меньше расстояние, тем выше очки)
* Результаты раунда сохраняются в базе данных для формирования итоговой статистики.

**2. Завершение раунда**

* После подтверждения выбора отображается:
  + Расстояние между выбранной точкой и реальным местоположением.
  + Количество начисленных очков за раунд.
* Предлагается:
  + Продолжить игру (следующий раунд).
  + Завершить игру и перейти к итоговому экрану.

**3. Итоговый экран**

* При завершении игры отображается итоговый счет.
* Сохраняется запись игры в базе данных (дата, время, счет)
* Предлагается:
  + Перейти в таблицу лидеров.
  + Вернуться в главное меню.

**Таблица лидеров**

* Таблица лидеров содержит информацию о лучших игроках:
  + Никнейм;
  + Итоговый счет;
  + Дата и время игры.
* Данные таблицы обновляются при завершении каждой игры.

**Экран регистрации и входа**

* Регистрация:
  + Форма для ввода email, пароля, подтверждения пароля и никнейма.
  + Кнопка «Зарегистрироваться».
* Вход:
  + Форма для ввода email и пароля.
  + Кнопка «Войти».
  + Ссылка «Забыли пароль?» для восстановления доступа.

**Экран главного меню**

* Кнопки: «Начать игру» / «Продолжить игру», «Таблица лидеров», «Настройки», «Выход».

**Экран игры**

* Отображение спутникового снимка, карты мира, панели с таймером и текущим счетом.
* Кнопка подтверждения выбора местоположения.

**Экран результатов раунда**

* Отображение расстояния, начисленных очков и кнопок для продолжения игры или завершения.

**Экран итогового результата**

* Отображение общего счета, сохранение результатов и переход в таблицу лидеров или главное меню.