Санкт-Петербургский Государственный Политехнический университет

**Предложение по постановке задачи**

Студент: Баратынский Александр

Преподаватель: Пышкин Евгений Валерьевич

2012 г.

# Образ и границы проекта

В качестве курсовой работы по программированию предлагается реализация игры «Виселица». Приложение должно быть реализовано на языке программирования C++ с использованием библиотеки QT. Также, данное приложение должно быть с графическим интерфейсом.

Основные моменты игры:

Суть игры состоит в том, чтобы отгадать предоставленное слово за определенное количество попыток. Графический интерфейс должен выглядеть следующим образом: в верхней части экрана должен появиться набор символов, определяющий количество букв в слове, снизу же должна быть мини-клавиатура. Пользователь должен нажимать на букву, которую выбрал, она будет зачеркиваться, и, если он ее угадал, то буква должна появиться сверху, если же нет, то справа появится виселица. По мере прохождения, если пользователь плохо отгадывает буквы, на виселице вырисовывается человечек. Победа в игре присуждается если пользователь угадал слово, поражение – если на виселице полностью вырисовался человечек.

Также, я рассматриваю возможность сделать игру на нескольких языках.

# Спецификация требований