**Введение**

Анализ предметной области в интернете показал, что в современном мире мобильные логические игры сейчас явно не на пике популярности, поскольку большинство людей даже не следят за появлением новых игр. При этом также, анализ показал, что у большинства людей на телефонах присутствует, как минимум, одна логическая игра. Многие пользователи недовольны отсутствием адаптивного выбора сложности в играх, а также отсутствием выбора уровня сложности в принципе.

Целью курсовой работы является разработка мобильного приложения «Логическая игра» с адаптивным уровнем сложности, поскольку в данный момент на рынке мало игр с подобным функционалом и создание продукта с такой возможностью позволит в какой-то мере удовлетворить спрос на это.

Задачи курсовой работы:

1. Изучение предметной области и существующих решение в области логических мобильных игр.
2. Составление технического задания к интерфейсу и функциям программы
3. Выбор программных средств реализации
4. Проектирование мобильного приложения «Логическая игра»
5. Написание программного кода
6. Тестирование приложения и его отладка