**Emotions War**

1. **Opis**

Gra w stylu „Candy crush” polegająca na łączeniu 3 lub więcej identycznych elementów w jednym rzędzie (pionowo lub poziomo). Elementami do połączenie są emotikony, w zależności od wybranego stylu gry – nastroju, łączymy pozytywne bądź negatywne emocje. Jeżeli gracz wybrał pozytywny nastrój jego zadaniem jest zebranie wymaganej ilości punktów do zaliczenia etapu. Za połącznie „pozytywnych” elementów dostaje punkty, jeżeli połączy ze sobą emocje negatywne dotrzyma punkty ujemne. Identyczne wygląda sytuacja w przypadku wybrania nastroju negatywnego (dodatnie punkty za „negatywne” emocje a ujemne za pozytywne). Celem gry jest zdobycie wymaganej ilości punktów w ustalonej liczbę ruchów. Gra na początku będzie składać się z 10 poziomów.

1. **Technologie:**

-Gra zostanie napisana w języku swift- na urządzenia mobilne działające na systemie iOS.

-Przy tworzeniu gry będę korzystał z oprogramowania Xcode w wersji 10.1 oraz języka Swift w wersji 4.1

- Kolejne plansze poziomów będą zapisywane za pomocą JSON’a

-Wszelkie modele/obrazy/sprinty wykorzystane w grze zostaną pobranie z dostępnych elementów w Internecie - <https://www.gameartguppy.com>

1. **Ekrany aplikacji**
2. Ekran Startowy:
   1. Rozpocznij grę/ kontynuuj grę
   2. Ustanowienia i pomoc
3. Ekran „Nastroju” :
   1. Umożliwi wybór jakiego rodzaju elementy chcemy łączyć (pozytywne lub negatywne) -
4. Ekran wyboru poziomu :
   1. Umożliwi wybór nowego poziomu bądź ponowne rozegranie poziomu wcześniej ukończonego
5. Ekran gry:
   1. Wyświetla:
      1. Planszę z elementami do łączenia
      2. Wynik otrzymany przez gracza
      3. Liczbę ruchów
      4. Ile punktów pozostało do zdobycia
   2. Przycisk powrotu do menu
6. Ekran po zakończeniu poziomu Win/loose:
   1. Po każdorazowym zakończeniu etapu wyświetli się ekran podsumowujący naszą grę. Pokaże, czy odnieśliśmy zwycięstwo czy porażkę oraz jaką liczbę ruchów wykorzystaliśmy.
   2. Ekran będzie posiadał w przyciski
      1. Powtórz poziom
      2. Wróć do menu
      3. W przydaku wygranej dodatkowo wyświetli przycisk „następny”

1. **Repozytorium:**

<https://github.com/kamild160/Emojigame>