Описание проекта

Название – Tents and trees

Жанр – Головоломка

Суть игры состоит в том, чтобы согласно правилам, расставить палатки по клетчатому полю.

В игре присутствует четыре типа клетки – пустая клетка, клетка с травой, дерево и палатка.

1. Клетки

1.1 **Пустая** – стандартная клетка, ни на что не влияет

1.2 **Клетка** с травой – по функционалу одинакова с пустой, нужна для помощи игроку в обозначении клеток, схожа с флагом из сапёра. К примеру, если в ряду нужно установить 0 палаток, то можно смело заставить этот ряд клетками с травой, чтобы точно видеть, что в этом ряду ничего ставить не нужно

1.3 **Дерево** – никак не изменяется игроком, деревья выставляются при разработке карты

1.4 **Палатка** – может выставляться игроком, но только если по вертикали или горизонтали есть дерево, вокруг палатки нет других палаток (даже по диагонали) и в выставляемом ряду еще есть место

Правила игры: игроку дается выбранное поле – игровая карта, каждый ряд, как по вертикали, так и по горизонтали, имеет цифру – обозначение, сколько должно быть размещено палаток в этом ряду. Предварительно, на карте расставлены деревья, задача состоит в том, чтобы расставить палатки по правилам, описанным выше. При нажатии на пустую клетку, она превращается в траву, далее в палатку и так по кругу, деревья изменять нельзя. Важно отметить, что нужно располагать палатки рядом с **каждым** деревом – к одному дереву может быть привязана только одна палатка, если по окончанию игры у какого-либо дерева не будет соседней палатки, победа не засчитается.

Каждый раз, когда вы пытаетесь расположить клетку не по правилам, появляется окно-уведомление, с сообщением что вы делаете не так.

В игре существует **модификатор** – сокрытие числа палаток, он отображается специальным значком в списке карт и если на карте есть такой модификатор, то числа, которые обозначены в файлах карты не будут отображаться игроку и на их месте ничего не будет, но игроку также нужно будет выставить количество палаток, написанное в этом скрытом числе. Проходить карты с данным модификатором можно с помощью клеток с травой – в начале прохождения расставить клетки с травой туда, где точно нельзя поставить палатку, например, вдали от деревьев – тогда станет понятнее куда нужно ставить палатки.

Все карты распределены по сборникам, у сборника есть своя сложность, размер поля карт, содержащихся в нем и количество монет, которые можно получить при прохождении всех его карт.

В игре есть своя валюта, за нее можно покупать новые сборники, а зарабатывать за счет прохождения карт. Изначально открыто 2 сборника.