ВВЕДЕНИЕ

Изначально в плане было 6 пунктов:

1. Графический интерфейс

* Заставка
* Сами карты
* Фон
* Окончания игры на случаи выигрыша и проигрыша
* Правила игры

1. Музыкальное оформление

* Фоновая музыка
* Звуки на передвижение карт

1. Логика игры

* Движение карт на экране
* Возможность разложить пасьянс
* Раздача карт по одной и по три
* Стиль раздачи – стандартный и Лас-Вегас. Их отличие заключается в том, что при стандартном стиле колоду можно просматривать сколько угодно раз, а при стиле Лас-Вегас – только трижды

Следовательно, предполагалось, что будет 4 уровня сложности: стандарт с раздачей по одной карте – самый лёгкий, Лас-Вегас с одной картой – посложнее, стандарт с тремя картами – третий по сложности, и Лас-Вегас с тремя картами – самый сложный.

* Счёт: за отправку карты из колоды в ячейку добавляется 5 очков, из ячейки в дом – 10, из колоды в дом – 20
* Время
* Бонусы к счёту за время: чем быстрее разложен пасьянс и чем выше его уровень сложности, тем больше бонус, и наоборот.

1. Статистика и работа с пользователем

* После завершения игры на экране появляется таблица со статистикой, по типу:

|  |  |
| --- | --- |
| Ваш счёт | Счёт  (он считается во время игры) |
| Время | Время  (отсчитывается с момента перехода с начального экрана на основное игровое поле) |
| Бонус за время | Бонус  (прибавляется к счёту после окончания игры) |
| Общий счёт | Счёт + бонус |
| Лучший счёт | Лучший счёт  (он хранится в текстовом документе; если общий счёт за текущую игру больше – то он обновляется) |
| Лучшее время | Лучшее время  (оно также хранится в текстовом документе; если время за текущую игру меньше, то оно обновляется) |
| Игр сыграно | Кол-во сыгранных игр  (тоже хранится в текстовом документе) |
| Игр выиграно | Кол-во выигранных игр  (хранится в том же текстовом документе) |
| Процент выигрыша | Процент выигрыша, равный отношению всех сыгранных игр к выигранным играм, и округлённый, до целого |

Для каждого из четырёх уровней сложности ведётся своя статистика, которая обновляется после каждой сыгранной партии.

1. PyQt5

* Кнопка, отвечающая за количество карт в раздаче
* Кнопка, отвечающая за стиль раздачи
* Кнопка начала новой игры
* Кнопка правил игры
* Кнопка отключения звука

PyQt5 планировался для создания кнопок, но внезапно возникли сложности с его интегрированием в программу pygame, поэтому я решила сделать кнопки, также используя pygame. Это получилось быстрее, удобнее, и практичнее.

1. Дополнительные возможности

* Разные темы карт. Они либо заложены в одном из пунктов меню, либо добавляются пользователем через командную строку
* Различные соревнования и челленджи, по типу присутствующих в игре Microsoft Solitaire Collection, например, разложить пасьянс меньше чем за определённое число ходов, отправить в дом определённую карту, набрать определённый счёт и так далее. Различные вариации челленджей записаны в список и выбираются из него рандомным образом
* Возможность отправить все доступные карты в дом нажатием правой кнопки мыши
* Кнопка «собрать», появляющаяся только в том случае, когда вся колода разобрана и ни в одной ячейке нет закрытых карт