

## Разработка игры «Найди пару»

Интерфейс игры:

- стартовый блок - содержит наименование игры, поле ввода имени игрока, а также кнопку “Начать игру”. Имя не может быть пустым. Кнопка “Начать игру” активна, если только введено имя пользователя.
- экран игры - интерфейс содержит:
  - блок с таймером - содержит таймер обратного отсчета с указанием минут, секунд в формате мм:сс.
  - блок с заработанными баллами - количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.
  - блок с именем игрока - если игрок на стартовом экране в имени ввел “tester” то имя пользователя должно отображаться красным цветом, так как это “кодовое” слово для игры в тестовом режиме.
  - игровое поле: квадрат с сеткой 4x4, размером 400x400 пикселей. Каждая клетка имеет однородный серый фон.

Логика игры:

- После нажатия на кнопку «Начать игру» таймер обратного отсчета начинает обратный отсчет с началом игры от значения 00:30, как только доходит до значения 00:00 игра заканчивается.
- На игровом поле на 5 секунд показываются все 16 картинок. В каждом квадратице одна картинка и при этом одна и та же картинка появляется в двух квадратицах на игровом поле. Все картинки должны быть хаотично разбросаны по игровому полю. По истечении 5 секунд картинки скрываются, квадраты закрашиваются серым фоном.
- В течение 30 секунд пользователь может нажимать на квадратики игрового поля. После нажатия на квадратике показывается картинка. Задача пользователя нажать подряд на два квадратица, скрывающих одинаковые картинки. Интервал между нажатиями – не более 2с. При нажатии на первый квадратик картинка показывается и остается на поле до нажатия на второй квадратик. Если игрок угадал дубликаты, то данные квадратики закрашиваются зеленым фоном. В противном случае оба выбранных квадратица снова закрашиваются серым фоном.
- За каждую угаданную пару дубликатов присуждается 5 баллов, которые показываются в блоке с заработанными баллами.
- По истечении 30 секунд игра останавливается: на экран выводится сообщение в зависимости от результата:
  - если все квадраты зеленые: «Поздравляем, вы победили! У вас 80 баллов!»
  - если не все квадраты зеленые: «Ваш результат X баллов. Попробуйте еще!».Сообщение должно представлять прямоугольник, залитый белым фоном, сообщение выводится красными буквами. После щелчка по сообщению игровое

поле обновляется, и пользователь может снова начать игру.

- Режим теста - режим в котором таймер обратного отсчета не запускается, и игра не останавливается при взаимодействиях, которые подразумевают проигрыш или конец игры.