**Проект «Petinator».**

«Petinator» - приложение, в котором вы, отвечая на вопросы, получаете загаданное вами животное. Если животного в базе не существует, то вы имеет возможность внести его туда.

**Функциональные требования:**

1. Вопросы каждую новую игру задаются в разном порядке – игра реиграбельна и не дает пользователю заскучать.

2. Пользователь не обязан отвечать на все вопросы из базы – он может прекратить игру в любой момент и ему выведется животное, которое больше всего подходит по его текущим ответам.

3. Приложение прощает ошибки – если пользователь не правильно ответил на пару вопросов к своему загаданному животному, но остальные ответы были верны, то с большой вероятностью программа сможет выдать правильный ответ.

4. Если животное было угадано неправильно, то у приложения есть возможность уточнить его дополнительными вопросами.

5. Пользователь не обязан отвечать на все вопросы еще и потому, что программа исключает взаимопротиворечащие. Например, если животное хищное, то оно не может быть травоядным или всеядным.

6. Если загаданного животного в базе данных нет, то пользователь может его сам добавить в нее.

7. Пользователи могут корректировать ответы друг друга на животных, которые не были проверены разработчиками. При этом изменение базы данных одним пользователем видны всем другим, так как она файл с ней доступен всем игрокам – приложение клиент-серверное.

8. Учитывается частота выбора животного – при прочих равных будет выводиться животное, которое загадывается чаще.

**Технические требования:**

1. Приложение клиент-серверное.

2. Приложение написано в «Qt Creator», его можно запустить на любой операционной системе, поддерживаемой «QT».

3. Логика программы написана на «C++».

4. Для работы с дизайном использованы язык разметки “HTML”, а также язык таблиц стилей «CSS» и мультипарадигменный язык программирования «JavaScript».

5. Для работы с базами данных использован декларативный язык “SQL”.

6. Приложение не должно зависать, вылетать или крашиться.

7. Для реализации сервера и взаимодействия с ним использован «С#».

8. Работа над проектом ведется в “GIT” с помощью «GitHub».

Ссылка на репозиторий в github: <https://github.com/krbroman/Petinator>