

# Приложение «Alias»

## Описание проекта

### Цели проекта

Создать удобную игру в слова на белорусском для практики языка, возможности расширения словарного запаса, а также безопасного досуга. Для этого игре предусмотрен режим игры по сети со своего устройства. Приложение может быть востребовано среди белорусскоязычного сообщества, а также среди людей, заинтересованных в изучении языка.

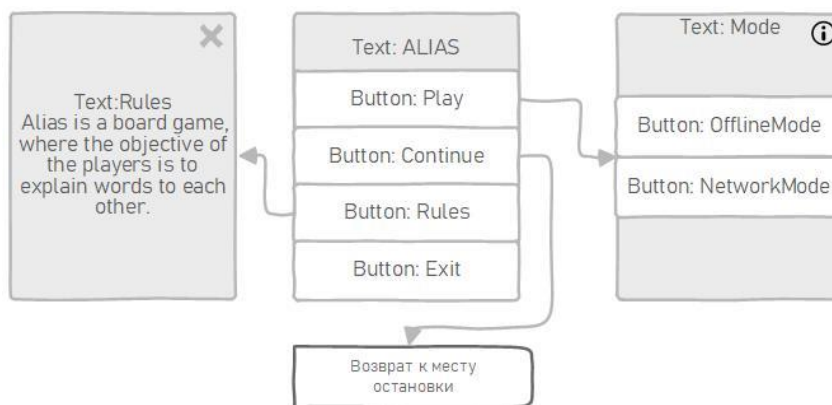
В ходе изучения существующих аналогичных игр в Play Market было выявлено, что реализации игры на белорусском языке практически отсутствуют. Существует одно приложение с белорусскими словарями, однако социальный опрос показал, что о его существовании мало кто знает. Что подтверждает запрос на подобную реализацию.

### Правила игры

Существуют различные вариации игры в Alias, однако главная идея остается неизменной: ведущий объясняет другим игрокам слова, указанные на карточках, не используя однокоренных слов, не указывая на предметы и не используя другие очевидные примеры. На объяснение слов отводится определенное время, устанавливаемое пользователем. После завершения времени очередь переходит к другому игроку. Игра заканчивается, когда игрок (или команда игроков) набирает количество очков, большее чем указанное пользователем для победы.

### Описание функционала приложения

В главном меню приложения можно изучить правила игры, продолжить старую игру, если она не была окончена, начать новую, либо выйти из игры. При создании новой игры возможно два варианта: игра оффлайн и по сети.



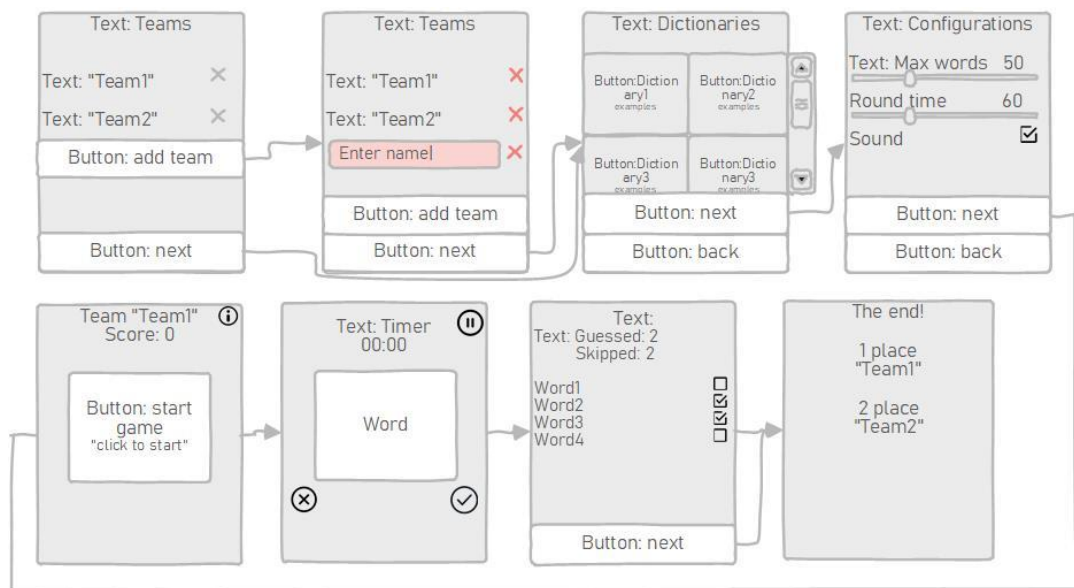
### Оффлайн режим

В этом режиме игра проводится с одного устройства.

Функции:

- добавления команд
- переименования команды
- выбор словаря

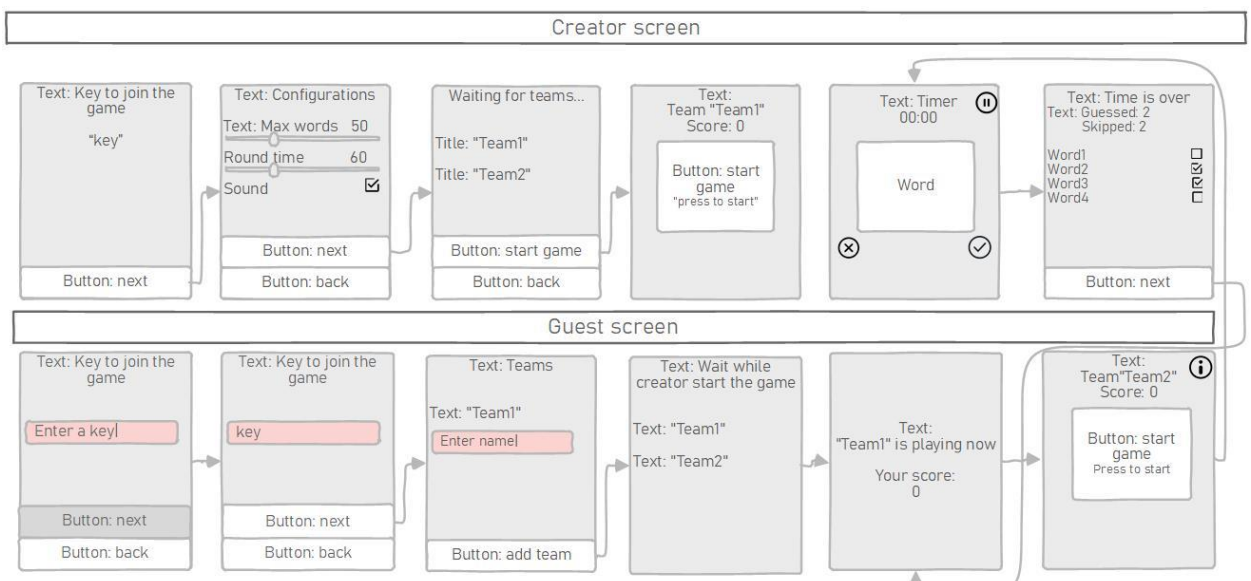
- настройка количества слов для победы
- настройка времени раунда
- настройка звуков в игре



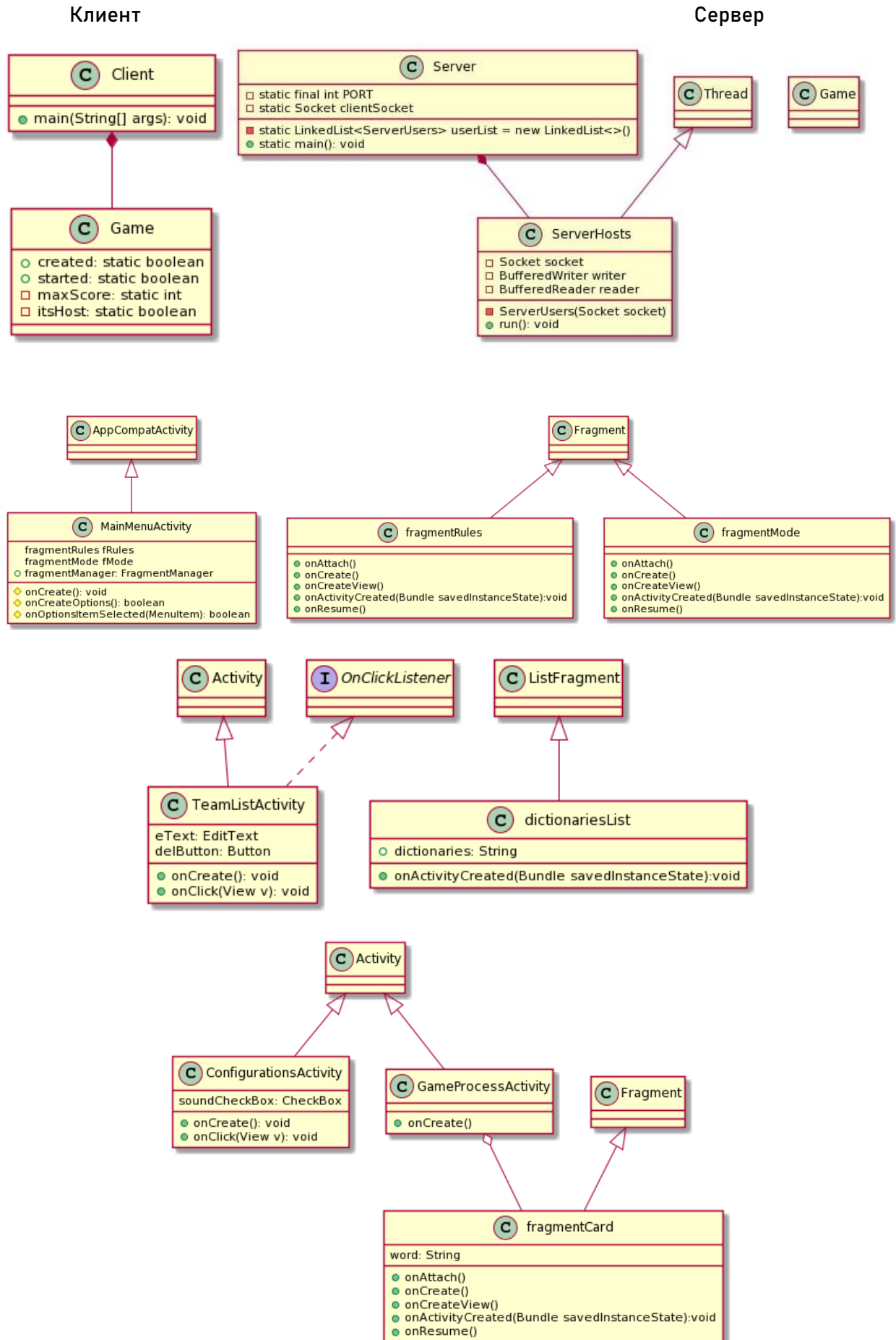
### Режим игры по сети

В игре по сети у игрока есть два пути: создать игру или присоединиться к уже созданной по ключу. При выборе создания новой игры, на устройстве пользователя генерируется игровой ключ, который он сообщает другим игрокам. Далее следует конфигурация игры, выбор словаря, ожидание подключения других игроков(команд). После подключения создатель заканчивает создание игры и приступает к первому раунду. Во время того, как играет одна команда, остальные ожидают своей очереди. По окончании времени раунда право начать следующий раунд дается следующей команде.

При выборе присоединения к игре по ключу, игрок вводит ключ в поле, вводит название команды и ожидает своего подключения к серверу и момента, когда создатель закончит создание игры. После создания на экране появляется сообщение о том, какая команда сейчас играет. В порядке очереди право начать раунд передается каждой команде из списка.



## Диаграммы классов приложения



## Диаграмма последовательности

