	نريب	امتيازي	وخيمات احيازي	ونيمك								
ارایه فایل کامل توضیحات فاز و هماهنگی ان با بروژه ارایه شده	10			اراته این فایل برای بررسی که اجباری است. در صورت عدم ارائه نمره این فاز صفر درنظر گرفته می شود								
اسطلال اسكوپخا	40	10	رعایث الام قوائد SOLLD	مینیدال بردن متدها - دست بندی وظایف مرتبط - استقلال هملکرد موجودیت.ها - استقلال مدل.ها								
ببک	35	20	جدا بردن مدل از لاجبک - استفاده از دراین پترنبطنی بیشتر	سطح دسترسی - نداشان موجود پشخای استیک نا به جا - چدا بردن رابط از لاجیک								
رعايت قراردادها	10			دندانه گذاری - نام گذاری مرتبط - قواعد نام گذاری - پکنچ بندی								
طراحي ميتيمال	20	5	saleni	جدا کردن پارامترها - نداشان که تکواری - حداقلی دسترسی - بردن پارامترها به بیرون از که								
ورود به بازی	7											
يت دم	8											
هندل کردن خطاهای مربوط به ورود و ثبت نام	4											
متو بازی - طرح کل	6											
وابط کاربری شروع بازی	4											
هملکود شروع بازی	3											
منده فروشگاه - طرح کل	6											
مشاهده کارت ها قابل خرید فروشگاه	7											
شريد كارت	6											
ديدن کيف پول بازيکن	3											
مشاهده کارت ها قابل فروش کاربر	7											
فروش کارت و سیستم هشدار	6											
منو وضعیت بازی - طرح کلی	5											
منو وضعیت بازی - اجزاء	14											
متر کلاکسیوزها - طرح کل	6											
مز کلکسیون - دسته بدی کارشخا	6											
منز كلكسيون - لمايز كارت:ها	5											
دو گلگسيون - قايش مشخصات	6											
منو کلکسیون - فیلتر از طریق مانا	4											
منو كالكسيون - فيلتر تمايش كارشخاي كاربر	4											
منو كالكسيون - فيلتر تمايش كارت. هاي خريده اشده	4											
مو کاکبيون - مينم جنجو	8											
متو كالكسون - غريد مستقيم	6											
متر کلکتيون - دت کارت.دا	5											
منو كالكنيون - قابليت ها	6											
متر تظیمات - پرستای کارت ها		2	کارت ها عکسی پشت دانت باشند و کارت های بازیکن طابلی به پشت دیده شود									
متو تظیمات - گوینده		6	بازی یک گوینده برای گزارش ۱۲ اتفاق مختلف داشته باشد									
منو تنظيمات - انهاها		3	الظاب پات رنگ برای بازی									

متو تنظيمات - صدا		3	۲ موسیقی مختلف برای پیش از بازی و جریان بازی									
طراحی صفحه بازی - طرح کل	7											
ویژگی های صفحه بازی - رویدادها	9											
ویژگی های صفحه بازی - قدرت قهرمان	5											
ویژگرهای صفحه بازی - مانا	6											
هملكود اجالفه شدن مانا	4											
هملكود مانا براي اكشن	6											
ویژگیهای صفحه بازی - کارشهای دست	6											
ویژگرهای صفحه بازی - کارت.های زمین	5											
ویژگرهای صفحه بازی - پایان نوبت	5											
ورگی های صفحه بازی - میتیون ها	7											
اليمشن		8	اجرا شدن اکشن های بازی به صورت پوسته و انجیت شده									
Info-Passives	10											
طراحی قهرمال های بخش اول	6											
طراحی کارت های قهرمان(های بخش اول	3											
طراحی کارت.های مشترک بخش اول	7											
طراحي قهرمازهاي جديد	8											
طراحي كارت هاي قهرمان هاي جديد	4											
طراحی قدرت خاص قهرمازهای جدید	4											
طراحی گارشدای مشترک جدید	10											
طراحي كارتبعاي اسلعه	3											
طراحی دینامدل کارت های بازی	10			استفاده از شی گزایی، وراث و چندریایتی و مصاری مناسب ، بیت و سریع مورد توجه است								
طراحی دینامدل قهرماتان بازی	5			استفاده از شی گزایی، وراث و چندریایتی و مصاری مناسب ، بیت و سریع مورد توجه است								
طراحى دينامذل قدرت.هاى قهرماتان بازى	9											
طراحی دیناهدال بازیکن	6			استفاده از شی گرایی، وراث و چندریتین و معماری مناسب ، بهیت و سریع مورد توجه است								
طراحی دیناهدل کل بازی میستم هشدار اشتباه کل بازی	20			دقت شود که طراحی درست متو های بلزی و ارتباط بین آن ها نیز در این قسمت بررسی خواهد شد								
نیسم مستدار اسامیه ملی بازی دعیره سازی صبح لاک	2	2	اسطاده از اکسیشن برای پام رسانی - اکسیشن های مشوع									
	10											
ذخیره کردن کل سیستم بازی	12											
ذخيره كردن مشخصات هر قهرمان در فليل												
ذخیره سازی صمیح و کامل کارت ها در فایل				فومت ذخیروسازی کاوت ها در قابل و پردازش آن ها تا تبدیل شدن به یک شی در بازی								
ذخيره سازي user	5			ذخیره سازی و نکه داری کاربران در فایل به همراه ایام بیژگی های مرتبط								
ممبوع كل	465	59										

I I					

I I					

I I					

I I					

I I					

I I					