# Требования к игре «Фефуссон»

В рамках летней практики 2019 года команды в составе:

Ващенко Светланы

Гасановой Сабины

Лебедевой Ольги

# Оглавление

[Требования к игре «Фефуссон» 1](#_Toc13316880)

[Оглавление 2](#_Toc13316881)

[Введение 3](#_Toc13316882)

[Термины и сокращения 3](#_Toc13316883)

[Общие принципы игры 3](#_Toc13316884)

[Требования 3](#_Toc13316885)

[Карточки 3](#_Toc13316886)

[Игровое поле 4](#_Toc13316887)

[Игроки 4](#_Toc13316888)

[Начало игры 4](#_Toc13316889)

[Подключение игроков 4](#_Toc13316890)

[Генерация колоды 4](#_Toc13316891)

[Исходное состояние поля 5](#_Toc13316892)

[Человечки 5](#_Toc13316893)

[Очередность хода 5](#_Toc13316894)

[Ход 5](#_Toc13316895)

[Структуры и их принадлежность 5](#_Toc13316896)

[Окончание игры 5](#_Toc13316897)

[Правила подсчета очков 5](#_Toc13316898)

# Введение

Данный документ описывает детальные требования к игре «Фефуссон», предназначен для разработчиков и тестеров игры. Игра основана на настольной игре «Каркассон».

# Термины и сокращения

|  |  |
| --- | --- |
| Термин | Описание |
| TBD | To be defined, необходимо определить позже |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Общие принципы игры

Игра представляет собой многопользовательскую систему, задача игрока: набрать как можно больше баллов. Баллы набираются игроками путем TBD

# Требования

## Карточки

Req – 001 У каждой карточки 2 стороны: лицевая, которая раскрывает содержимое карточки, и изнаночная, которая скрывает его. Изнаночная у всех карточек одинаковая, а лицевая зависит от типа карточки.

Примечание: все дальнейшие требования относятся к лицевой стороне карточки.

Req – 002 Каждая карточка состоит из 5 элементов: центральный, левый, верхний, правый, нижний.

Req – 003 В игре существует 6 типов элементов: стадион, стадион с мячом, пустое поле, учебный корпус, дорога, ограничитель дороги

Req – 004 В центральном элементе карточки может быть учебный корпус, либо ограничитель дороги, либо стадион, либо стадион с мячом.

Req – 005 Во всех остальных элементах карты, кроме центрального, могут либо быть дорога, либо стадион, либо стадион с мячом, либо пустое поле.

Req – 006 Каждый элемент имеет свою стоимость: стоимость замка: TBD, стоимость TBD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер | Элемент | Стоимость в баллах |
| 1 | Стадион | TBD |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Req – 007 В игре существует 24 типа карточек:

Примечание: элементы в порядке размещения: слева, сверху, справа, снизу, в центре.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Номер карты | Слева | Сверху | Справа | Снизу | В центре |
| 1 | Пустое поле | Пустое поле | Пустое поле | Пустое поле | Учебный корпус |
| 2 | Пустое поле | Пустое поле | Пустое поле | Дорога | Учебный корпус |
| TBD |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

## Игровое поле

Req – 008 Игровое поле представляет собой TBD на TBD клеток.

Примечание: для того, чтобы всегда однозначно выбиралась центральная клетка, количество столбцов и строк нечетное.

TBD можно сделать зависимость размера поля от количества игроков

Req – 009 В каждой клетке игрового поля может быть не более одной карточки.

## Игроки

Req – 010 В игре могут принимать участие от 2 до TBD игроков.

Req – 011 Каждый игрок может войти в игру со своего компьютера, подключенного к сети интернет или к локальной сети.

## Начало игры

### Подключение игроков

Req – 012 Первый подключившийся к игре игрок может начать игру при условии, что подключилось не менее двух игроков.

Req – 013 Каждый игрок до начала игры должен видеть количество уже подключенных игроков.

### Генерация колоды

Req – 014 При начале игры колода карточек состоит из 24\*TBD карточек.

TBD можно сделать зависимость количества карточек от количества игроков

Req – 015 В колоде должны присутствовать все 24 типа карточек.

Req – 016 Карточек каждого типа должно быть одинаковое количество.

### Исходное состояние поля

Req – 017 Игровое поле инициализируется следующим образом: все клетки пустые, кроме центральной, в которой находится карточка номер TBD (в которой есть все элементы местности).

Примечание: карта берется не из колоды.

### Человечки

Req – 018 Каждому игроку выдается по TBD человечков, которые не находятся ни на каких клетках поля.

## Очередность хода

Req – 019 Игроки ходят по очереди. Первым ходит первый подключившийся игрок, вторым – второй и т.д. После хода последнего подключившегося игрока право хода передается первому.

Req – 020 Пропускать ходы нельзя.

## Ход

Req – 021 Во время хода игрок вытаскивает из колоды случайную карточку, при этом вытащенная карточка удаляется из колоды.

Req – 022 После вытаскивания карточки игрок должен поместить ее на поле в подходящую клетку в соответствии со следующими условиями:

1. Клетка должна быть пустая.
2. Элементы окружающих клетку карточек, если эти карточки есть, должны в точности совпадать с соответствующими элементами на сторонах карточки.

Пример корректного хода:

TBD картинки

Пример некорректного хода:

TBD картинки

Req – 023 Игрок по желанию может крутить карточку и устанавливать ее в одном из четырех положений (поворот на 90 градусов, 180 градусов, 270).

Req – 024 После помещения карточки игрок в праве (по желанию) поместить на любой элемент карточки, которую он только что поместил, человечка, при выполнении следующих условий:

1. У него есть как минимум 1 свободный человечек, не находящийся на поле.
2. Если карточка, которую он поместил, дополняет существующую структуру, она должна быть свободной (без чьих-либо человечков)

Req – 025 Если во время хода игрок завершает структуру, то владельцу структуры начисляются очки в соответствии с TBD, и человечек из этой структуры возвращается к владельцу, т.е. становится свободным.

## Структуры и их принадлежность

TBD добавить описание структуры и как считать очки

## Окончание игры

TBD

## Правила подсчета очков

TBD