

Игра «Виселица»

I. Краткое описание.

В нашем приложении вы сможете задать категорию, из которой будет загадано слово, после чего начнется игра: Вы нажимаете букву на нашей клавиатуре, и, если эта буква есть в загаданном слове, она появится на той позиции, на которой стоит в слове, если такой буквы нет, на экране появится часть нарисованной виселицы. Игра закончится поражением, если виселица будет нарисована полностью до того, как пользователь угадает слово. Если же пользователь успеет угадать слово до того, как нарисована виселица, игра закончится победой и игроку будет предложено поделиться своим результатом на стене вконтакте.

II. Репозиторий.

<https://github.com/panyushkins/hangman>

III. Участники команды и роли.

Корчевагина Мария ББИ146: База данных, логика приложения

Панюшкин Сергей ББИ146: API

Подображных Анна ББИ146: UI

IV. Диаграмма классов.

V. Пользовательский интерфейс.