

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 нарисован виселица, игра закончится победой и игроку будет предложено поделиться своим результатом на стене вконтакте.

II. Репозиторий.

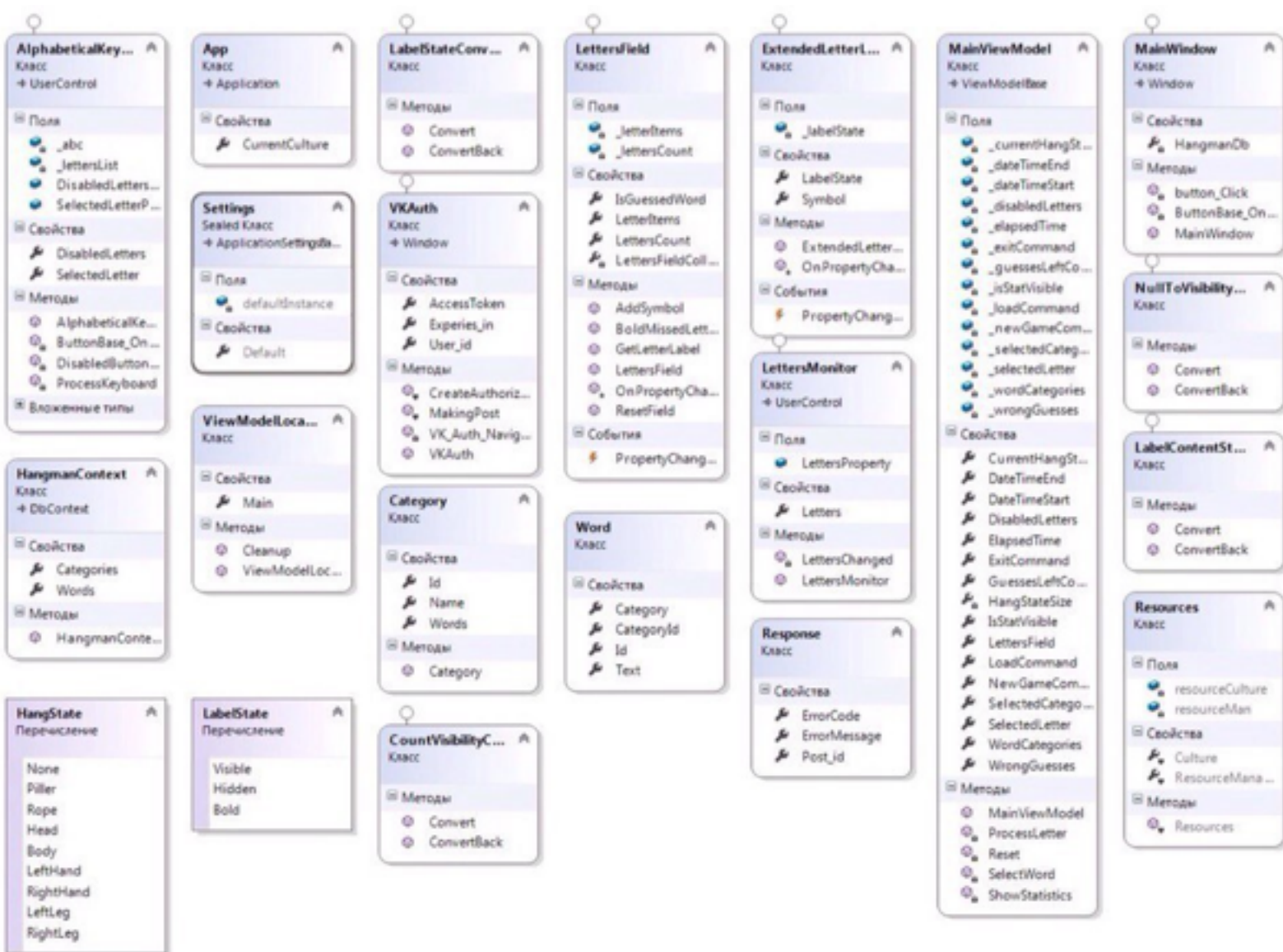
<https://github.com/panyushkins/hangman>

III. Участники команды и роли.

Корчевагина Мария ББИ146: База данных, логика приложения

Панюшкин Сергей ББИ146: API

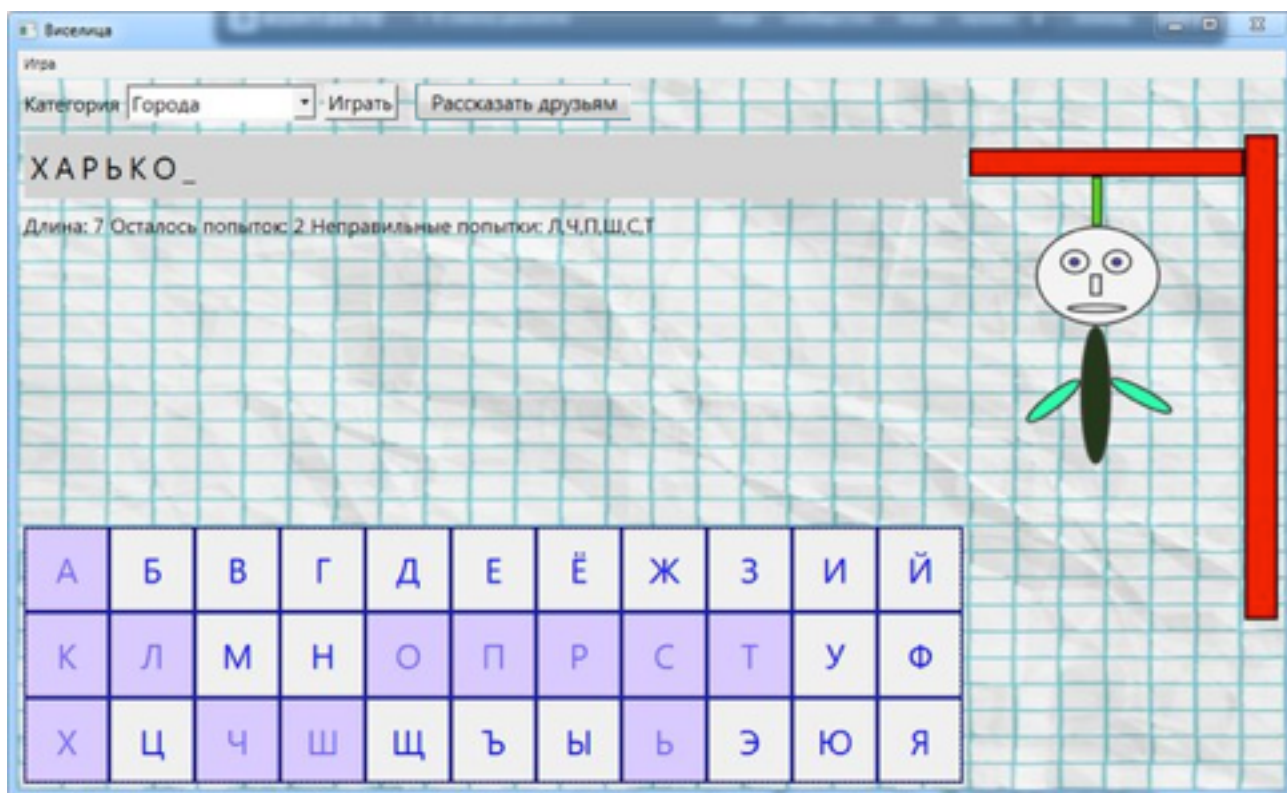
Подображных Анна ББИ146: UI

[illegible]

V. Пользовательский интерфейс.

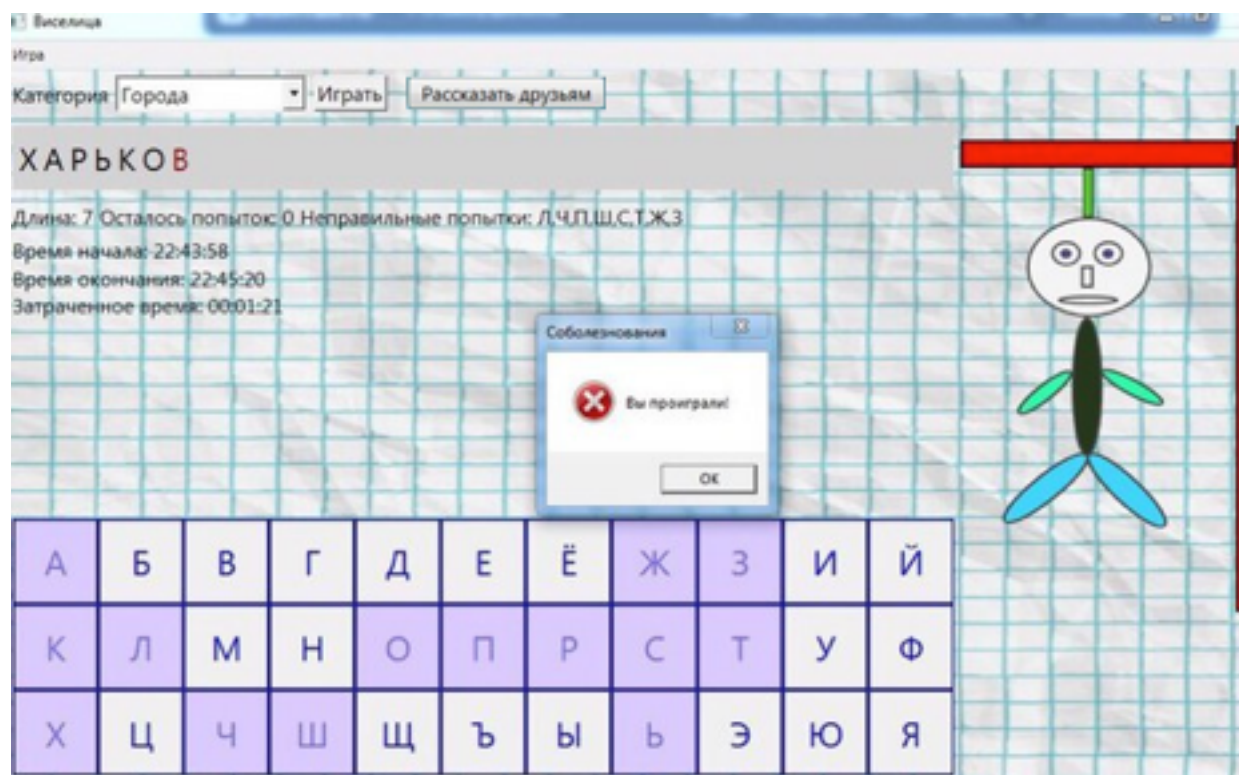
1) Основное окно.

С помощью выпадающего списка пользователь может выбрать желаемую категорию. После выбора категории и нажатия кнопки «Играть» на экране появляется такое количество полосок, сколько букв в слове. Также в главном окне есть клавиатура с помощью которой пользователь угадывает буквы в слове: если буква угадана верна, она появляется на месте полоски на том же месте, где эта буква стоит в слове. Если буква не угадана, в окне появляется часть виселицы. Также под словом есть подсказки: длина слова, оставшиеся попытки и неправильно введенные буквы. При желании пользователь может поделиться записью об игре на стене вконтакте, нажав кнопку «Рассказать друзьям».



2) Экран результата.

Во всплывающем окошке появляется надпись сообщающая о победе или поражении игрока.



3) Экран авторизации вконтакте.

На экране выводится запрос на разрешение доступа к личной странице.

