

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

II. Репозиторий.

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

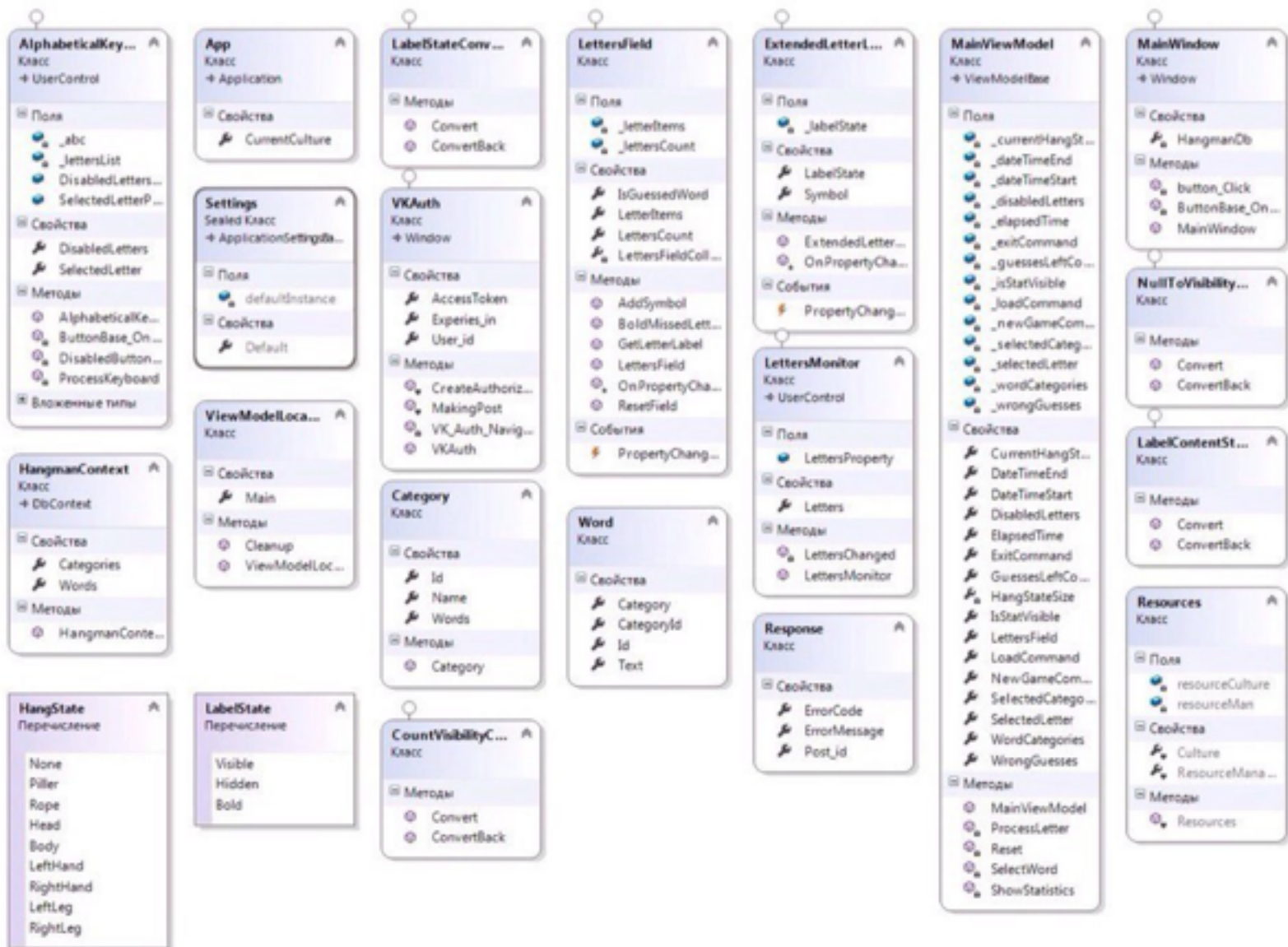
III. Участники команды и роли.

Корчевагина Мария ББИ146: База данных, логика приложения

Панюшкин Сергей ББИ146: API

Подображных Анна ББИ146: UI

IV. Диаграмма классов.



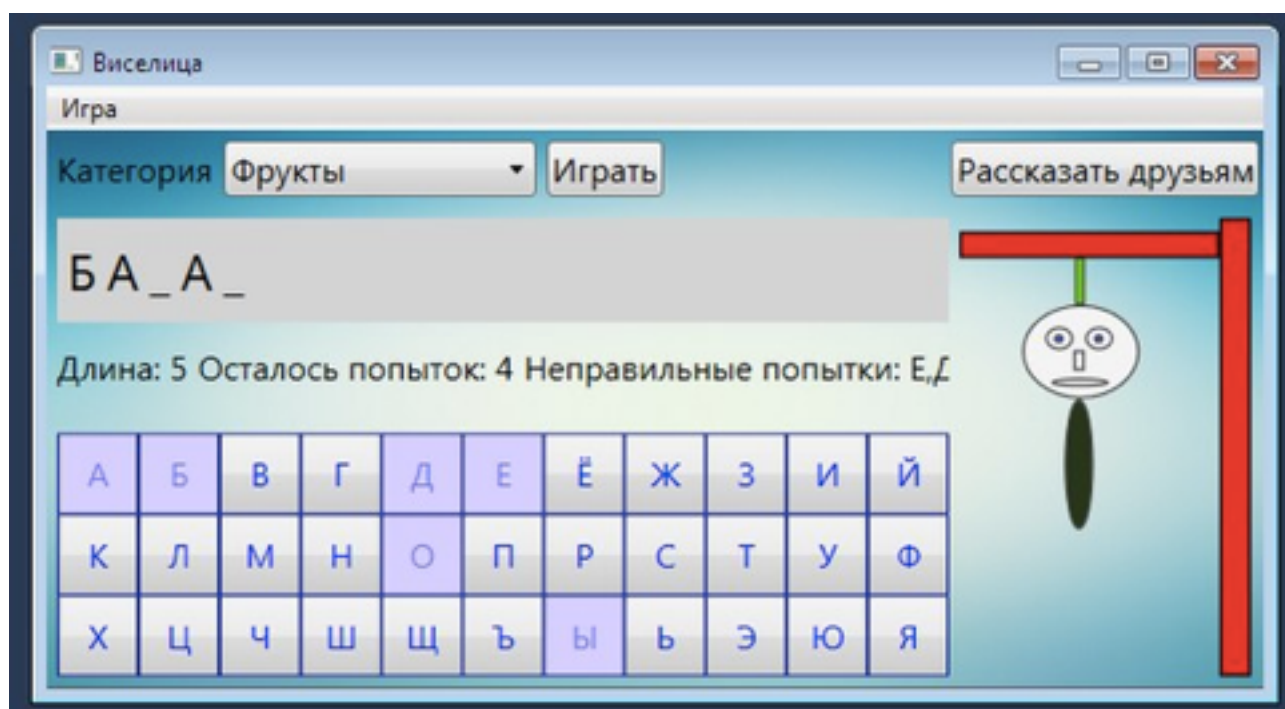
- 1) alphabetical - класс, который описывает кл-ву для выбора букв
- 2) hangmancontext - класс, который описывает контекст базы данных для использования в коде программы (для работы с категориями и словами)
- 3) app - главный класс приложения (он сам создается)
- 4) viewmodelloc-класс, который координирует viewmodel и обеспечивает существование viewmodels в единственном экземпляре
- 5) vkauth - класс, где реализована работа с API VK
- 6) labelstateconv-состояние нашей буквы (описывает)
- 7) category-описываем категорию из бд
- 8) countvisibility-класс, который конвертирует кол-во в видимость конкретного элемента интерфейса

- 9) lettersfield - представляет собой поле для отображения всего процесса угадывания слова
- 10) word - представляет слово из бд
- 11) extended - представляет собой буквы для отображения в поле для угадывания (lettersfield)
- 12) monitor-описывает поле для угадывания
- 13) response - класс, в соответствии с которым десериализуется JSON-ответ от API ВКонтакте
- 14) mainviewmodel - главный класс логики приложения
- 15) mainwindow - главное окно интерфейса
- 16) nulltovis - класс, который конвертирует значение null в видимость конкретного элемента интерфейса
- 17) labelcontentSt - класс, который конвертирует содержимое буквы в зависимости от значения labelstate
- 18) resources - представляет собой ресурсы приложения (строки, картинки и так далее)

V. Пользовательский интерфейс.

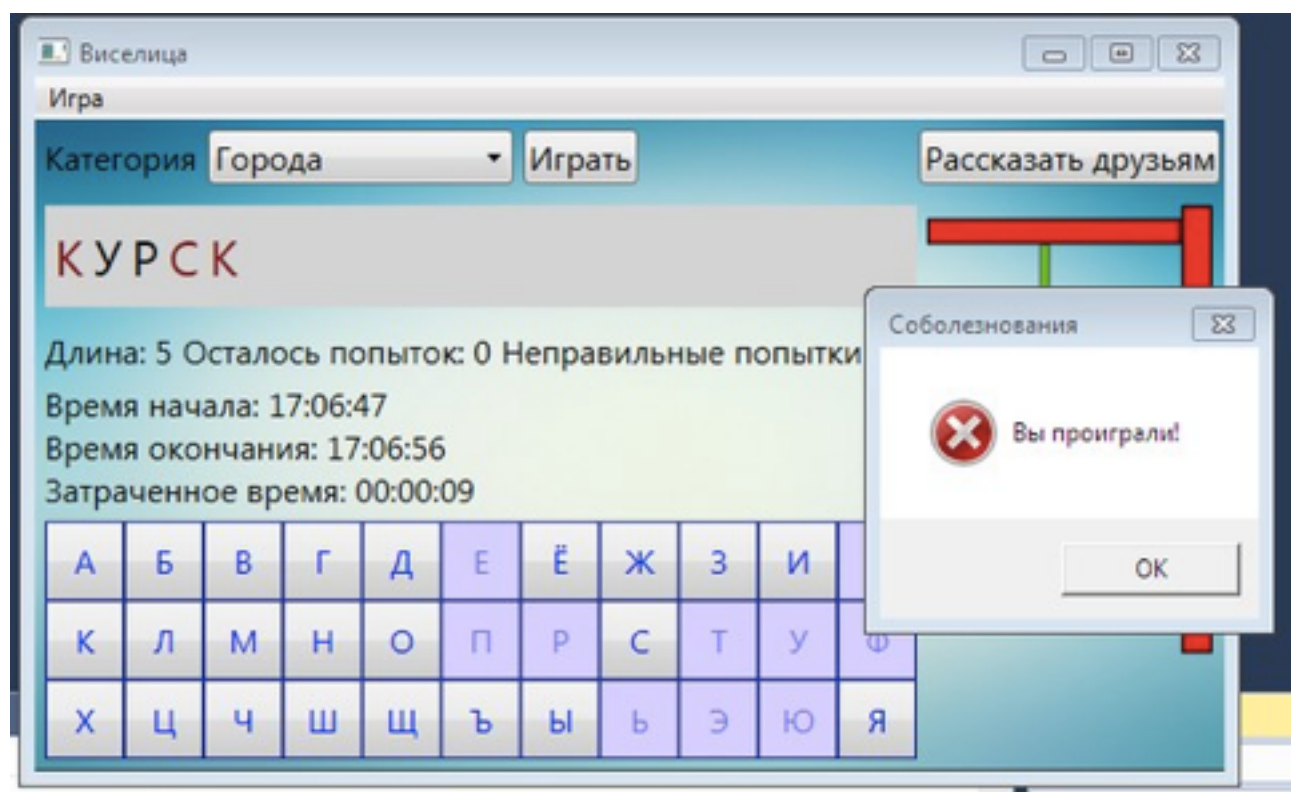
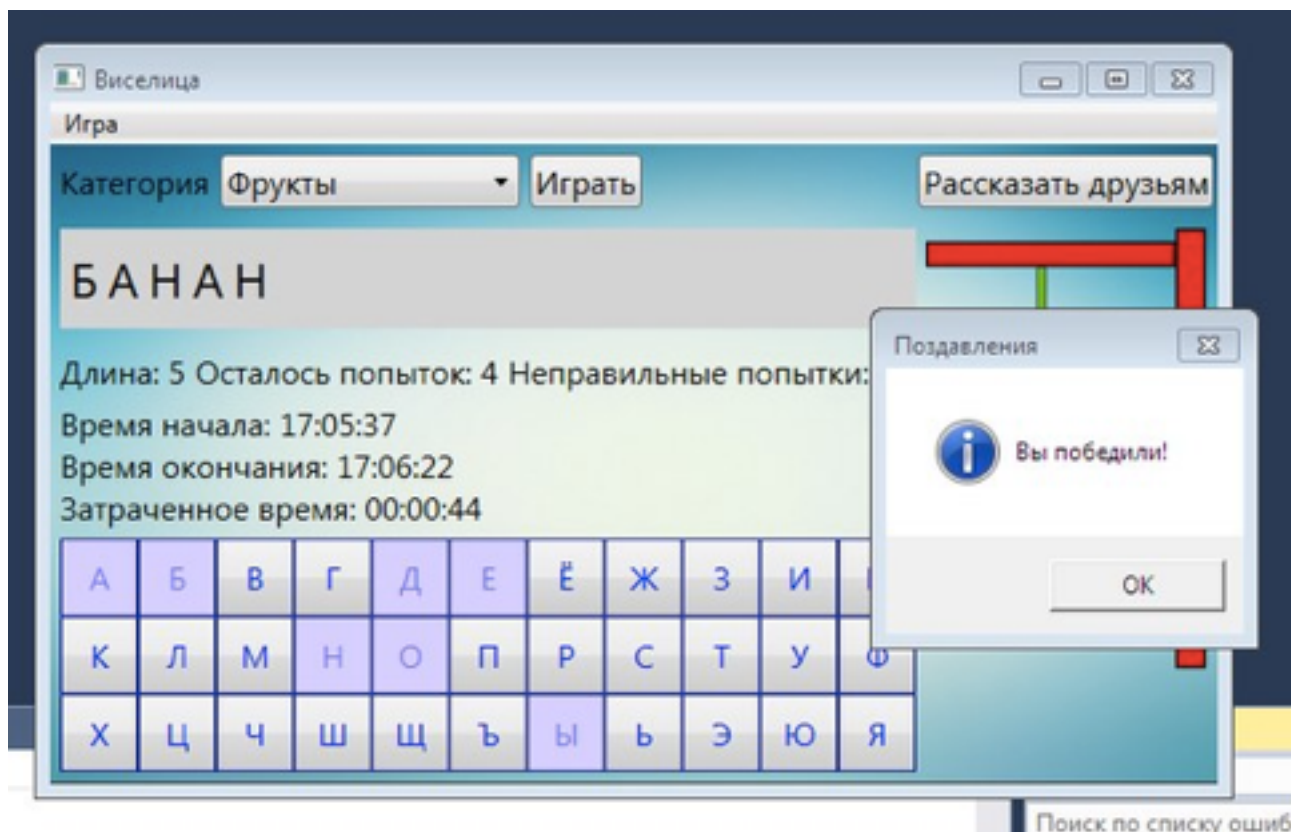
1) Основное окно.

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 верно, 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. На основном экране появляется время начала и окончания игры, а также затраченное время на прохождение игры.



3) Экран авторизации вконтакте.

На экране выводится запрос на разрешение доступа к личной странице.

