# **Приложение к заданию на выполнение курсового проекта**

**Краткое описание программы:**

Разработать Приложение для выброса кубиков для игры Dungeons and Dragons с использованием библиотеки tkinter и языка python.

**Цель написания программы:**

Данная программа будет использоваться игроками DnD, во время остутствия подходящих кубиков, или в виду полного неимения таковых. Или совсем замещая физические кубики

**Полное описание задачи:**

Разработать для приложения модули:

1. Панель для выбора типа кубика. Должно содержать в себе все кубики используемые для игры DnD и создавать кубик с выбранным количеством граней. Существует 5 вариаций кубиков (с четырьмя, шести, восьми, двенадцати, двадцати гранями ) После чего выкидывать случайным образом значение\я кубика\ов
2. Панель для выбора количества кубиков. т.к. По правилам игры требуются один или два кубика, в зависимости от ситуации предусмотренной в самой игре
3. Кнопка вывода результата на экран и поля, где этот результат будет выводиться.

**Входные данные:**

**Отсутсвуют**

**Выходные данные:**

Выходные данные представлены Выводом в приложении значений кубиков в зависимости от выбранного типа и количества

Разработал: студент группы П2-18 Воронцов А. А. 25.05.2021

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Согласовано: преподаватель Гусятинер Л.Б. 25.05.2021

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_