Требования к курсовой. Игровое приложение.

Вариант – Паззл.

Разработанное приложение отвечает следующим требованиям:

1. Игра состоит из нескольких уровней, отличающихся графическим оформлением и картой.
2. Присутствует некоторая цель игры. Игровое поле разделено на ячейки, которые могут содержать:
	1. пол, по которому игрок может передвигаться;
	2. неподвижный блок или его часть - стена;
	3. подвижный блок или его часть - которые игрок может передвигать;
	4. отверстие, через которое игрок может пройти, только если сбросит туда подвижный блок;
	5. выход.

Задача игрока достичь ячейки выхода, передвигая блоки по игровому полю за минимальное время - игра отслеживает время и на основе их значений устанавливает игроку оценку (очки, ранг и т.д.).

Пример - https://www.youtube.com/watch?v=943QWJtMYNY

1. Присутствует развитие - каждый следующий уровень более сложный.
2. В игре есть интерфейс, в котором в частности отображается текущее затраченное время, номер уровня, наилучшие результаты игрока на этом уровне.
3. Присутствуют звуковые эффекты и визуальные эффекты в ответ на действия игрока.
	1. передвижение блоков;
	2. сбрасывание блока в отверстие;
	3. успешное завершение уровня;
4. (\*) Блоки с ограниченным движением - например, вращающиеся фрагменты стен.
5. (\*) Различные визуальные и звуковые эффекты для успешного завершение уровня с разными рангами.

 Пункты со знаком (\*) – идеи для дополнительных, необязательных компонентов приложения.