

**Назва:** Ігровий програмний застосунок в жанрі ККГ з елементами roguelike.

**Керівник (product owner):** Назаров Олексій Сергійович

**Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:**

- 1) Можливість збирати власну карткову колоду.
- 2) Змагання з противниками за допомогою колоди карт.
- 3) Можливість знаходження артефактів, що впливають на процеси бою, переміщення, отримання нагород.
- 4) Поліпшення карт та відновлення здоров'я у зонах відпочинку.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

**Анотація (мета, основні функції, складові):**

- 1) Ігровий застосунок з основними механіками ігор в жанрі карткового рогалика: конструювання власної колоди карт, покрокова система бою, пересування по згенерованій карті, можливість розпочати нову ігрову сесію після закінчення попередньої.
- 2) Надання гравцям змоги змінювати зброю під час бою для зміни її ефектів.
- 3) Надання гравцям вибору нагороди після перемоги над противником.
- 4) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-3 див. вище.

**Початкові дані:** визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

**Джерела:** open sources.

**Склад команди (ролі, завдання):** 1 особа, яка вирішує проблеми 1-4 та бере на себе роль геймдизайнера.

**Технології (методології):** на розсуд виконавця та команди.

**Критерії (метрики) успішності:** Виконання всіх вимог SRS та GDD.

**Графік виконання** 1.12.2021-30.04.2022.

*Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.*