

ТЗ на создание графики для приложения “Викторина. Животные и птицы”.

Стиль графики такой же. Пример

https://drive.google.com/drive/folders/1kQJPHKe7NaoYqpB35JyKEpYL_XjtHfqT?usp=sharing

Отдать все в .png

Задача1 - сделать макеты указанных экранов (Размер экрана 1280*720, вписываем в овал сами, нужен прямоугольный макет)

Задача2 - иконка

Задача3 - нарезать предоставленные нами фотографии под необходимый размер (40 штук)

ссылка на изображения

https://docs.google.com/document/d/1_Vx2cYadaiUYs_хе52vITYGb2kpYR0cjModYo bvD32M/edit?usp=sharing

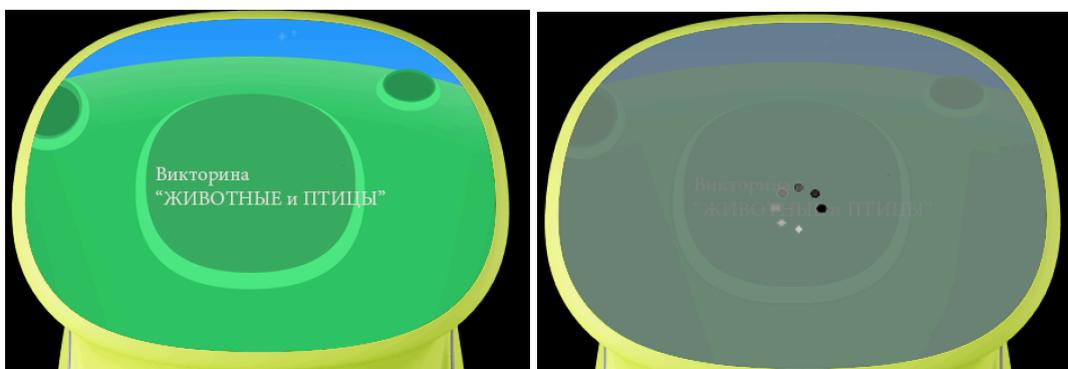
1. Иконка для списка. Сохраняем форму, стилистику.



Эта зеленая фасолинка с милым зверем и птицей. Примеры иконок см в прикрепленном архиве

https://drive.google.com/drive/folders/1kQJPHKe7NaoYqpB35JyKEpYL_XjtHfqT

2. Скилл только загрузился/грузится
-прогресс-бар /спиннер



- 3.

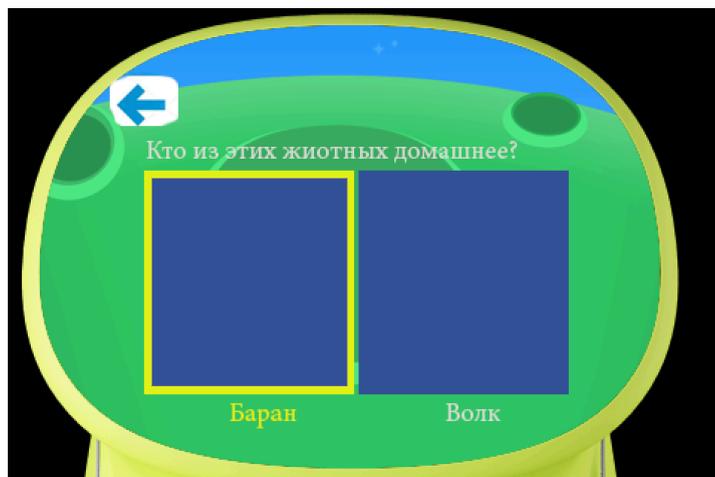
3. Момент описания правил

4. Как выглядит экран, когда задается вопрос:

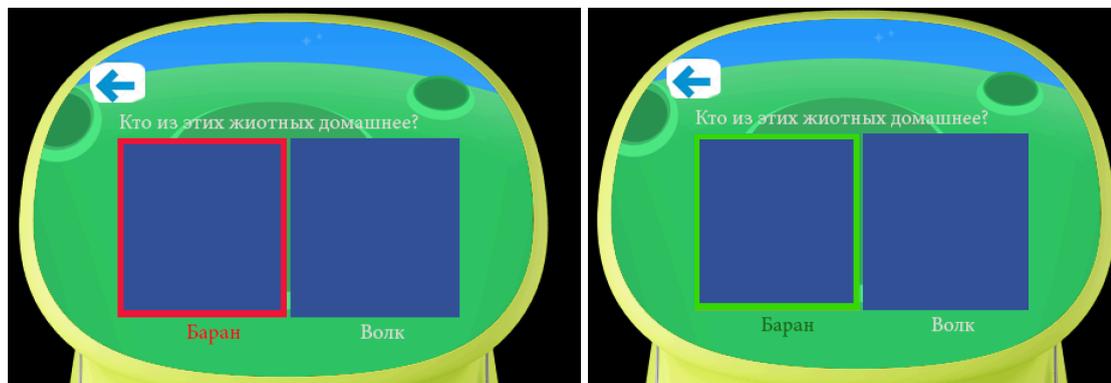
- кнопка возврата
- место под текст вопроса
- места под варианты ответов
- - места под 2 картинки вариантов ответа
- фон (в похожем стиле, можно другого цвета)



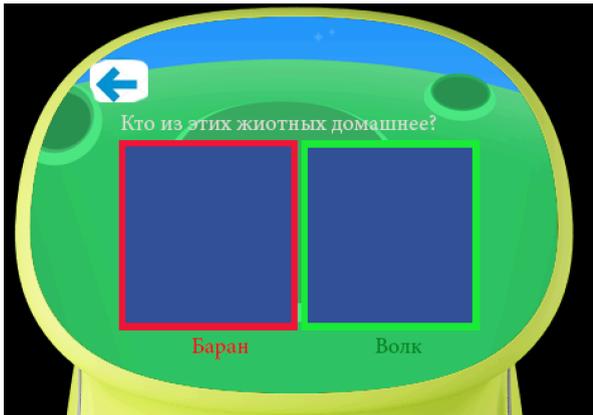
5. Как он меняется, когда игрок что-то сказал



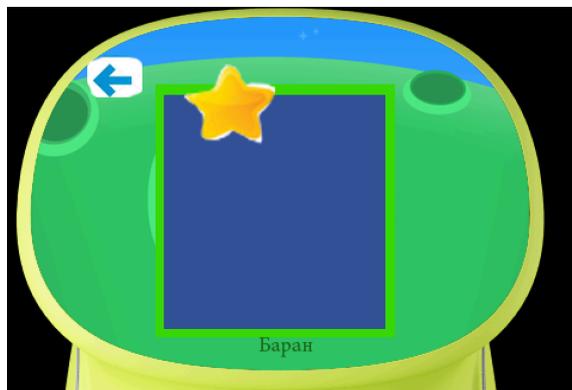
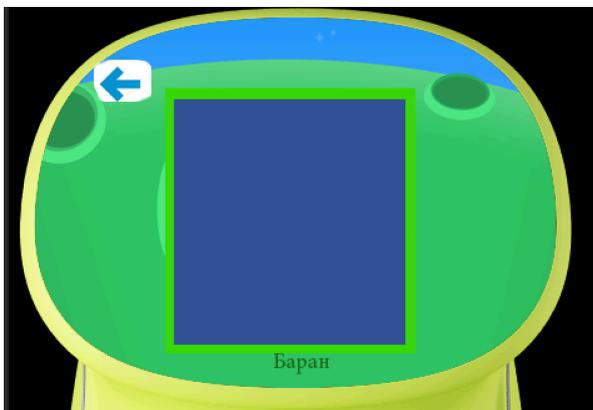
6. Оценка - правильно или неправильно



7. Если ответ неверный, то



8. Если ответ правильный то правильная картинка увеличивается и выходит на первый план (все остальное сзади исчезает)
Появляется звездочка (звездочку можно или нарисовать или взять из интернета)



10. Если ребенок спросил “сколько у меня звездочек?” (а также при выходе из приложения)

