

### **Цель:**

Научиться пользоваться pygame

### **Задачи:**

Разработать графику

Реализовать логику

### **Как все работает:**

класс Board(class\_board.py) – при вызове создает игровое поле

proverka - функция для проверки целостности пути

save - функция для сохранения

load\_save - функция для загрузки сохранения

render - функция отрисовки

set\_view – функция для размещения поля по координатам

new\_pole – функция которая нужна для очистки поля(в матрице)

get\_cell – функция для конвертации координат в координаты поля(это функция вызывается в get\_click)

спрайты

cut\_sheet - функция для создания спрайта анимации

move - функция для перемещения спрайта

rotate - функция вращения спрайта

proverka - функция для проверки пересечения спрайта

update – функция которая занимается удалением, анимацией спрайтов

vodoprovod.py

element – функция которая кидается в поток для объекта вентилятор

zapolnenie - функция для заполнения труб

proverka\_sp\proverka\_combo - функция для проверки размещения если все хорошо то в словарь спрайтов ,который нужен для сохранения,заносятся нужные данные

start – функция для создания цепей пользователем

level(n).py

level(n) - уровни для обучения

### **вывод:**

я не смог реализовать всего один спрайт