# Пояснительная записка

Проект раскидан по нескольким папкам. В папке exe хранятся данные для приложения. В папке data хранятся все файлы, нужные для работы игры: изображения, миссии, текстовые документы, модули, анимации, база данных, звуки, заставка, архив, значок. Все главные функции хранятся в файле main\_functions. При запуске игры мы видим заставку: при каждом тике на экране отображается кадр. Звук включен отдельно, поэтому на слабых компьютерах звук может спешить. В меню мы видим кнопки, по которым можно перемещаться стрелками на экране, клавиатуре и колёсиком мыши.

Меню «Играть» содержит в себе миссию, сложность, награду, кнопку «Играть» и кнопку «Сдаться» (иногда), а может и не содержать кнопок, сложности и наград, в зависимости от типа миссий. По нажатию кнопки играть, начинается игра против бота.

Меню «Настройки» содержит в себе пользовательские настройки экрана, фона и сложности игры, а также кнопку «Разработчики»

Кнопка «Разработчики» включает в себя анимацию Games Aft, ссылки на ВК, Discord и YouTube, титры, и кнопки «Яндекс» и «pygame».

Достижения берутся из базы данных, и вставляются на подстилку в меню «Достижения».

Кнопка «Выход» производит выход из программы

Часть Камиля:

Записка:

Я - Камиль, в сотрудничестве с Романом зделали морской бой, моя часть заключалась в создании геймплея, мною были созданы и прописаны файлы play.py, custom\_map.py.

Основныйм файлом геймплея является файл play.py, в начале игры через этот файл вызывается класс с файла custom\_map.py который в свою очередь полностью отводиться для

костомизации игрового поля, этот класс обьеденяет все элементы файда custom\_map.py. После кастомизации вазавется класс бот который находится в файде play.py, бот создает

себе свое поле и при циклическом вызове возвращает координаты по котрым он стреляет в надежде выйграть игрока. Все!