Проект состоит из 5 файлов. Это файлы buttons.py, character.py, config\_parser.py, dungeon\_generator.py и game.py

Такие технические параметры как ограничение ФПС, разрешение и сложность задаются в специальном файле config.txt Настройки из этого файла парсятся скриптом config\_parser.py

Кроме того, этот скрипт может менять показатель рекорда забега (хранятся в score.txt) и расшифровывать код разрешения (формата WIDTHxHEIGHT)

Основная игра находится в файле game.py

В большинстве случаев графика рисуется через циклы из создаваемых во время загрузки списков со спрайтами.

Для игрока файл разделен на лэйауты. В настоящей версии их 2: main\_menu и dungeon.

Лэйоуты работают через переменную и специальную проверку в функции render.

main\_menu это главное меню. На нем находится кнопки выхода и начала новой игры. Кроме того, в главном меню есть табло с рекордом по очкам.

Для оптимизации кода кнопки реализованы через класс. Сам класс находится в файле buttons.py

Вся остальная графика на этом лэйауте рисуется через спрайты.

При нажатии кнопки «приключение» лэйаут сменяется на dungeon. Кроме того, происходит подготовка к новому запуску с помощью функции start.

Сама игра реализовано через цикл while, контролируемый через переменную running.

Игра происходит в подземелье. Само подземелье является классом и состоит из комнат (тоже класс). Всё это находится в файле dungeon\_generator.

Генерация уровней линейна. Различия в генерации заключаются в количестве комнат и их содержимом.

Герой игрока, как и монстр ему противостоящий, тоже класс.

Все остальное поясняется в комментариях в самом коде.