**1. Описание проекта**

Проект "Сапёр" представляет собой реализацию классической игры-головоломки, в которой игроку необходимо открыть все ячейки игрового поля, избегая мин. Игрок открывает ячейки, стараясь не открыть ячейку с миной. Открыв ячейку с миной, он проигрывает. Мины расставляются при запуске игры.

**2. Основные элементы интерфейса**

* **Главное меню**: предоставляет пользователю возможность начать новую игру, выбрать уровень сложности и ознакомиться с правилами игры.
* **Игровое поле**: представляет собой сетку ячеек, каждая из которых может содержать мину или быть пустой. Игрок может открывать ячейки или помечать их флажками, указывая на предполагаемое наличие мины.
* **Информационная панель**: отображает текущее количество оставшихся мин и таймер игры.

**3. Функциональные особенности**

* **Выбор уровня сложности**: пользователь может выбрать один из 3-х уровней сложности, которые определяют размер игрового поля и количество мин.
* **Случайная генерация поля**: при каждом новом запуске игры мины размещаются случайным образом, обеспечивая уникальность каждой игровой сессии.
* **Сохранение результатов**: игра сохраняет результаты игроков в базу данных, позволяя отслеживать прогресс и соревноваться с самим собой.

**4. Технические особенности**

* **Технологии разработки**: проект разработан с использованием языка программирования Python и библиотеки Pygame для реализации графического интерфейса и обработки событий.

**5. Заключение**

Проект "Сапёр" предоставляет пользователям возможность насладиться классической.

**6. Отличия с ТЗ:**

* Возможность указать никнейм – Андрей
* Возможность просмотра истории последних трёх игр. –

Теперь возможность просмотра 5 игр – Андрей.

* Наследуется от класса логики – не наследуется.
* Фоновый спрайт для визуального оформления – нет.
* Отображение исхода игры – Сергей
* При победе — возможность сохранить партию в базу данных – теперь: Сохранение данных о партии в бд.