Пояснительная записка проекта

**Название проекта** - Кликер ClickMe

**Автор проекта** - Ковтун Анна

**Описание идеи проекта** - Игра на основе классической "Мемори" с использованием библиотеки PyQt5 с 3 уровнями сложностями. В ней пользователь должен находить пары одинаковых карточек, размещенных на игровом поле.

**Описание реализации** - Основные классы в коде:

1. MyWidget - класс главного окна программы который содержит обработчики для нажатия на кнопки “История”, “Справка”, “Уровни”
2. FirstLevel/SecondLevel/ThirdLevel - классы для окон с уровнями. Содержат метод open, для обработки нажатий на карточки.

Метод open - Определяет кнопку которая была нажата, проверяет 1, 2 или 3 раз кликнули на карточку. Если первый или второй, кнопка скрывается с помощью свойства setVisible(False), в список нажатых кнопок добавляется ссылка на кнопку - отправителя сигнала, в список лэйблов добавляется тот лэйбл, который находился под кнопкой на которую нажал пользователь.

Если на кнопку нажали уже в третий раз, то она также скрывается, вызывается метод closeAllCards, который проверяет чтобы 1 и 2 нажатые карточки не были с одинаковыми картинками. Если так и есть, то кнопки опять становятся видимыми. В обратном случае карточки остаются открытыми и счётчик найденных пар картинок увеличивается на 1.

Если все карточки открыты, с помощью формы QInputDialog у пользователя запрашивается его имя и сохраняется в базу данных вместе с результатом игры и уровенем на котором играл пользователь, для отображения в окне с историей игр.

**Необходимые для запуска проекта библиотеки:**

- sqlite3

- sys

- PyQt5

- PyQt5.QtWidgets