Игра в слова

**Авторы проекта:** Кирилл Фридрих

**Идея проекта:** многопользовательская онлайн игра, смысл которой – назвать слово начинавшееся на определённую букву.

**Описание реализации:**

* Класс Server - игровой сервер, запускается в единственном экземпляре
* Класс Client – клиент игры, осуществляет связь с сервером. Ввод и вывод через консоль
* Класс ChatApp - клиент игры, потомок Client и PyQt6.QtWidgets.QMainWindow, добавляет интерфейс на PyQt6
* Класс Msg – используется для передачи данных с сервера на клиент и наоборот. Перед отправкой преобразуется в строку, а получатель создаёт объект заново из этой строки
* Класс User – хранение данных игрока

**Описание технологий:**

* PyQt6 – графический интерфейс клиента
* Socket – передача данных
* PyMorphy2 – проверка, является ли слово существительным единственного числа и именительного падежа
* Sqlite3 – работа с БД SQLite
* Colorama – отображение цветного текста в консоли

**Скриншоты проекта:**

