Суть проекта:

PyGo является подобием настольной игры го. Проект рассчитан на игру двух пользователей с одного компьютера. Проект предполагает почти полное совпадение с оригинальной игрой за несколькими исключениями. Как и в оригинальной игре: игрок 1 и игрок 2, играющие соответственно чёрными и белыми фишками, поочерёдно ставят фишки своего цвета, занимая территорию. Окружив фишки противника и не оставив ему места для “дыхания” всё окружённое войско противника уходит с доски. Отличия начинаются с окончания игры. Подсчёт в PyGo будет производится подсчётам фишек игроков на доске, у кого больше – тот и победил, при равном количестве захваченной территории – ничья. Максимальное количество фишек игроков настраивается. Последовательные пасы – окончание игры.

Особенности:

1. PyGo в интерфейсе полон английского языка.
2. Установка фишки и пропуск хода.
3. PyGo имеет меню настроек, где, следуя инструкциям, можно настроить количество фишек и громкость звука приложения и где можно создать пользовательский интерфейс.
4. Для изменения значений настроек, надо прожать кнопку перед значением настройки. Дальше с помощью цифр (и на обычной раскладке, и на numpad) и backspace Вводятся свои значения.
5. Использован модуль os.path для проверки наличия всех файлов, использующихся в PyGo.
6. Есть нюанс настройки интерфейса, но он написан в программе (это связанно с кнопками сохранения настроек и настройки по умолчанию).
7. Все данные о настройках (и текущие и по умолчанию) хранятся в датабазе проекта.
8. В коде проекта мало комментариев разработчика, но названия функция и классов примерно понятны.