## AI

1. a\_star – реализация алгоритма поиска пути A\* с помощью алгоритма очереди кучи
2. calculate\_turn – итоговый просчёт оптимального хода противника

## Cells

1. Tile – это сама клетка. Если в ней находится персонаж, враг, камень или что-то подобное, то атрибут character != None. Из названий методов класса понятно, что они делают.
2. Stone — класс камня
3. Heart – сердечко, которое отображает уровень ГГ во время игры

## Characters

1. BaseCharacter — класс обычного персонажа, от которого наследуются следующие персонажи
2. MainCharacter – главный герой. За него играет сам человек
3. BaseEnemy – это враг, в игре представлен как крыса

## Consts

Содержит основные значения всей игры

## Errors

Ошибки, которые могут возникнуть при инициализации игры

## Menu\_elements

1. Button – реализация кнопки
2. Text – реализация текстового поля

Да, я капитан очевидность ;)

## Proc\_gen

1. create\_room – создаёт отдельно комнаты и добавляет их в массив
2. create\_map – сначала формирование сетки комнат, а затем сборка её в двумерный массив, заполнение его тайлами
3. place – размещение врагов, персонажа, лестницы и камней на карте.

## Secondary\_functions

Вспомогательные функции

1. align – выравнивание объекта по оси на экране
2. load\_image – загрузить изображение
3. load\_music – загрузить звуки

## main

Сама игра с игровым цмклом