Функции:

def start\_screne – создаёт стартовое окно

def ney\_game и end\_screne1 – создаёт окно перехода между первым и вторым уровнем

end\_screne2 – создаёт окно окончания игры

def add\_object – добавляет предмет в инвентарь

def remove\_object – удаляет предмет из инвентаря

def in\_inventory – проверяет наличие предмета в инвентаре

def adding\_time\_to\_database – добавляет время в базу данных

def achievement – принимает переменную и отмечает достижение в базе данных полученным

def draw\_inventory – рисует инвентарь

def terminate – закрывает игру