**Пояснительная записка**

*Игра: DeadMaze*

**Основные классы:**

* Finish – спрайт, отвечающий за финиш на уровне:
* update – сменяет изображение финиша и вывод поля с вопросами после уровня.
* Maze – спрайт, отвечающий за стенки лабиринта:
* update – сменяет изображения уровня.
* Particle – спрайт, отвечает за создание частиц при соприкосновении курсора со стенкой лабиринта:
* update – изменяет координаты частицы и если они изменились больше чем на 10, то уничтожает ее.
* Button – отвечает за создание и перерисовку кнопки, вывод текста на нее:
* create\_button – создает кнопку;
* write\_text – пишет текст на кнопке;
* draw\_button – рисует \ перерисовывает кнопку;
* pressed – отвечает за нажатие по кнопке.
* Cursor - спрайт, отвечающий за курсор и его местоположение:
* update – если произошло соприкосновение со стенкой, то вызывает частицы; сменяет изображение курсора после прохождения обучения.

**Основные функции:**

* start\_screen() – выводит главное меню с копками: “Играть” – начинаешь игру с начала; “Продолжить” – начать игру, на котором игрок остановился в последний раз; “Правила” – открывает меню описание, в котором рассказывается, как играть в эту игру; “Выход” – выход из игры.
* options() - выводит меню с правилами, по которым следует играть в эту игру.
* terminate() – функция, при вызове которой происходит выход из приложения.
* load\_image() – обрабатывает изображение.

**Как играть:**

При запуске перед вами появится главное меню, в котором у вас будет выбор: начать игру, продолжить, посмотреть правила игры и выйти из игры. При выборе “Начать” вы начнёте играть с самого начала, при выборе кнопки “Продолжить” вы продолжите игру на уровне, на котором вы вышли в последний раз. При выборе кнопки “Правила” перед вами откроется меню с правилами для этой игры, а при выборе кнопки “Выход” вы выйдете из игры.

Сама игра представляет собой слежение за своим курсором, не позволяя ему ударяться о стенки лабиринта. Если такое произойдёт, то курсор будет возвращён в начальное местоположение. По мере прохождения уровней на многих уровнях будут заметно сужены стенки для большей сложности прохождения игры.

Также на некоторых уровнях, а именно на 10 и 15, вам попадётся босс, который будет идти за вами, проходя сквозь стеки лабиринта и мешая вам добраться до финиша. Но на 10 уровне он будет не слишком быстрый, в отличие от 15, где вам нужно будет постараться, чтобы убежать от него.

После прохождения каждого уровня перед вами будет появляться окно с вопросом и вариантами ответов. Вам придётся отвечать на них, чтобы простаивать свой путь. Кто знает, как сильно это повлияет на прохождение…