ФИО:

1. **Игорь Шерстнев**
2. **Глеб Дидык**

Название проекта

LIttle Clicker

Описание проекта:

Цель игрока накликать очки для увеличения уровня.

Управление – Мышь + ЛКМ

Реализованный функционал:

1. Получение очков кликая по мишени
2. Покупка улучшений
3. Смена фона и мишени при увеличении уровня
4. Сохранение прогресса в БД

Классы и методы (с описанием):

**Класс Menu**

* Метод Start\_menu

Открывает меню

**Класс Game**

* Метод process\_mouse

Обрабатывает все клики по экрану в разных координатах

* Метод draw\_text

Метод который получает данные и выводит на дисплей

* Метод draw\_texts

Здесь прописаны все тексты которые появятся на экране

* Метод draw\_shop

Вывод на дисплей всех картинок связанных с магазином

* Метод draw\_improvements

Вывод на дисплей картинок связанных с уже купленными прибамбасами

* Метод game\_loop

Основной цикл игры

База данных:

Таблица Data;

* + Score
  + Lvl
  + Beds
  + Cursors
  + Chems
  + Counter
  + Prev\_count\_cursor
  + Prev\_count\_bed
  + Prev\_count\_chem