

Техническое задание

Постановка задачи:

Создать игру, помогающую запомнить месторасположение букв английского алфавита на клавиатуре. Отлично подходит для тех, кто находится в процессе изучения метода слепой печати. Игра написана на языке программирования Python с использованием библиотеки Pygame. Приложение имеет несколько уровней, отличающихся сложностью (легкий, обычный, сложный).