**Документация программы для задачи №2**

Выполнено 4 подгруппой 1 курса 1 группы

**Задача:**

Написание игры «Крестики-нолики» с использованием библиотеки PyGame

**Метод решения:**

Код программы разделен на 4 файла: два хранят русскую и английскую локализацию, один глобальные переменные, и один - классы и функции.

Для реализации игры создано 4 класса:

Класс Game\_button - Класс кнопки игрового поля с шириной width, высотой height, цветами inactive в неактивном состоянии и active в активном, а также номером num, определяющем позицию кнопки в игровой сетке, на вход получает (width, height, inactive, active, num)

Метод класса draw\_button для отрисовки кнопки на координатах (x, y), на вход получает (x, y)

Класс Information\_block – класс текстового блока шириной width и длиной height, на вход получает (width, height), на вход получает (width, height, inactive, active)

Метод класса print\_box - Метод помещающий текст message на координатах

(x, y), на вход получает (x, y, message)

Класс Menu\_button - Класс кнопки меню с шириной width, высотой height, цветами inactive в неактивном состоянии и active в активном

Метод draw\_button - Метод отрисовки кнопок с текстом message на поверхности surface координатах (x, y) и вызова действия action по нажатию(По умолчанию не вызывает никакого действия) На вход получает (x, y, message, surface, action)

Класс Settings\_button - Класс переключателя настроек с шириной width, высотой height, цветами inactive в неактивном состоянии и active в активном, на вход получает (width, height, inactive, active)

Метод draw\_button - Метод отрисовки кнопок с текстом message на поверхности surface координатах (x, y) и вызова действия action по нажатию (По умолчанию не вызывает никакого действия) На вход получает (x, y, message, surface, action)

Функция print\_text - Функция вывода текста message на поверхности surface координатах (x, y) со шрифтом font\_type, размером шрифта font\_size и цветом font\_color, на вход получает (message, x, y, font\_size, surface, font\_color, font\_type)

Функция quit\_game - Функция закрытия программы

Функция restart - Функция перезагрузки игрового поля

Функция language\_change - Функция смены языка

Функция change\_resolution - Функция смены разрешения

Функция fulsize - Функция перехода в полноэкранный режим

Функция game\_menu - Функция вызывающая меню игры

Функция game\_process - Функция вызывающая игровой процесс

Функция settings\_menu - Функция вызывающая настройки игры