Пояснительная записка.

* **load\_image –** функция для получения изображений из файлов.
* **main\_menu –** главное меню, из которого по нажатию мышкой на надпись START идет переход на главный игровой экран, а по нажатию на надпись EXIT идет выход из приложения
* **pause –** меню паузы. Попасть в него можно с игрового экрана при нажатии клавиши пробел. Здесь можно нажать на надпись CONTINUE для продолжения игры или EXIT для выхода из нее
* **level\_up –** функция для повышения уровня персонажа. С помощью модуля random генерируются 3 варианта для развития игрока, одно из которых тот может выбрать.
* **game\_over –** функция, показывающая анимацию смерти (экран становится красным)
* **results\_menu –** меню результатов. Показывается сколько времени в игре провел игрок. При нажатии EXIT можно выйти из игры.
* **EnemySpawner –** класс, генерирующий появление врагов на карте, а также постепенное уменьшение интервала их генерации.
* **Map –** класс, генерирующий карту. Создается матрица, где с помощью модуля random генерируется отдельный элемент в каждой ее ячейке. Также здесь создается «растительность»: деревья, пеньки, кусты, которые являются препятствиями для игрока.
* **Player –** класс, отвечающий за главного персонажа: его передвижение, улучшение, набор опыта, выпадающего с врагов.
* **Enemy –** класс, отвечающий за создание отдельного врага, его смерть, выпадение с него опыта.
* **Projectile –** класс, отвечающий за создание отдельного оружия главного персонажа и за урон, который оно наносит.
* **Weapon –** класс, отвечающий за создание оружия в момент появления поблизости врага и за то, что нож летит в его сторону.
* **Item –** класс, отвечающий за создание спрайта – опыта, выпадающего с врагов.
* **ExperienceShard –** класс, отвечающий за то, чтобы с врагов выпадал опыт.
* **DamageNumber –** класс, показывающий, сколько урона было нанесено врагу.

В основном игровом цикле создается окно, на котором и размещаются все меню, экраны и персонажи, указанные выше. Также здесь инициируются изображения, используемые в проекте и шрифт. Идет вызов классов и функций и закрытие приложения.