Во первых стоит рассказать обо всех функциях связанных с кнопками и их настройкой, так как они построены по одинаковому принципу. Мы объявляем кнопки ,при этом определяя их цвет и местоположение (). Благодаря строчкам, следующим выше представленным, они работают. Мы определяем их назначение, в своем большинстве они отсылают нас к другим программам(), но все работало не сразу. В частности меню отказывалось запускаться без волшебных строчек, добавленных уже на предпоследней стадии нашего проекта ().При включении вас встретят три кнопки, кнопка выхода(где мы используем метод sys.exit),старта, которая перенесет вас к панели с выбором уровня,так же на экране присутствует кнопка о нас ,где мы говорим о создателях и о правилах игры. После нажатия на кнопку старта вас переносит в дополнительное меню,где вы сможете выбрать сложность, в зависимости от которой меняется цвет непосредственно самой змейки , текста а так же изменяется скорость . МЫ использовали разные библиотеки: pygame – ЯДРО НАШЕЙ ИГРЫ, без него мы не смогли бы реализовать поставленную задачу, Buttons – созданная нами подпрограмма, позволяющая работать с кнопками в меню, pygame.local - библиотека по важности не уступающая самому pygame, os - предоставляет множество функций для работы с операционной системой. Теперь можно перейти к описанию нашей змейки. В этой части программы мы прибегнули к ранее неупомянутым библиотекам. Time – помогает уследить за временем работы программы , random - нужен для генерации фруктов на карте. Далее обыденность, мы назначаем все нужные переменные, цвета, счетчик съеденных фруктов(). В самой программе есть небольшие комментарии, копировать которые мы считаем ненужным.