# Структура кода

В проекте реализованы два класса: класс Player (корзинка) и класс Ball (шарик).





Оба они унаследованы от pygame.sprite.Sprite.

В классе Player содержится три метода: инициализатор, update - в нем записано перемещение корзинки, reset - в нем перезапускаются переменные, отвечающие за перемещение игрока.

В классе Ball два метода: инициализатор и update - в нем записано, как двигается мяч и по какой формуле рассчитывается набор очков пользователем.

Также есть семь методов, не входящих в классы: terminate (для выхода из цикла окна), load\_image (для загрузки изображения корзины и фона), start\_screen (стартовое окно), pause\_screen (окно паузы), final\_screen (финальное окно), draw (вспомогательный метод для рисования), how\_much\_balls (вспомогательный метод для расчета количества мячей для каждого из уровней игры).



### def start\_screen

На стартовом окне реализованы три кнопки: кнопка начала игры (start\_button) , кнопка выбора режима (mode\_button) и кнопка выбора уровня (level\_button) , а также поле ввода (inp\_cnt\_balls), чтобы пользователь мог ввести столько шаров, сколько он хочет, чтобы одновременно летали в его уровне.

### def pause\_screen

В этом методе (окне паузы) реализованы три кнопки: кнопка выхода из игры (exit\_button), кнопка возвращения в игру (return\_button), которая сейчас стоит на паузе и кнопка возвращения в начало игры (go\_to\_start).

### def final\_screen

В финальном окне реализованы две кнопки: кнопка возвращения в начало игры (go\_to\_start) и кнопка выхода из игры (exit\_button). В этом окне происходит вывод информации о попытках пользователя из БД.