***Техническое задание***

**Главной задачей** проекта будет являться создание игры предназначенного для тренировки различных навыков профессионального геймера.

**Описание работы приложения**

1. При запуске программы отображается окно pygame, содержащее меню, с помощью которого пользователь выбирает навык, который он хочет отточить: *скорость*, *реакция*, *точность* или же несколько из этих навыков одновременно.
2. После выбора одной из пунктов меню пользователь приступает непосредственно к *тренировке* выбранного навыка: надо будет как можно быстрее и точнее нажимать на появляющиеся на экране предметы.
3. Каждая тренировка будет длиться *определённое время*. После его истечения, пользователю предоставляются *результаты* его тренировки в виде графиков зависимости точности, реакции и скорости нажатия от времени. Также будет реализована возможность сравнения результатов с лучшими показателями игрока.
4. В игре будет реализована возможность ***создания профиля***, содержащего лучшие результаты тренировок игрока. Для каждого нового игрока будет создан новый профиль, никак не зависящий от предыдущих игроков

Для запуска программы необходимо установить ***Python*** версии 3.8 или выше.