**Kingdom Battles**

**Автор:** Карягин Александр

**Идея:** Написать пошаговую стратегию для двоих игроков в сеттинге средневековья с несколькими типами игровых персонажей

**Реализация:** Есть база данных, которая содержит информацию о состоянии клеток поля. Также есть вторая база данных, которая содержит информацию о количестве золота игроков. В игре реализовано изменение размера окна, а вместе с тем и всего, что находится в игре. Существуют классы фона, золота, нижней части экрана, анимаций.

Но самыми основными классами являются Board и Plan в них реализовано само поле, передвижение персонажей, их возможность атаковать, выделение зоны в которую можно поставить персонажа, анимации персонажей. Помимо этого в игре присутствует музыка, начальный и конечный экраны и звуковые эффекты нажатия кнопки мыши.

Изображение выглядит как дерево, облако, небо, снимок экрана

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

Изображение выглядит как снимок экрана, пиксель, игра

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Компьютерная игра, Вымышленный персонаж

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

**Необходимые библиотеки:** pygame, sys, os, sqlite3