**Пояснительная записка к проекту "Текстовый ОГЭ квест"**

**1. Актуальность проекта**

ОГЭ (Основной государственный экзамен) — это важный этап в жизни каждого школьника. Подготовка к экзаменам требует не только усердия, но и увлекательного подхода, чтобы сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

Текстовый квест, разработанный в рамках данного проекта, позволяет совместить обучение и игровой процесс. Это делает подготовку к ОГЭ более интерактивной и мотивирующей, что особенно важно для современных школьников, привыкших к визуальным и интерактивным форматам обучения.

**2. Цель проекта**

* Создание интерактивного текстового квеста для подготовки к ОГЭ с использованием библиотеки Pygame.

**3. Задачи проекта**

1. Разработка структуры приложения:
   * Главное меню
   * Система уровней с текстовыми заданиями и вариантами ответов.
2. Реализация системы хранения данных:
   * Сохранение прогресса в файл (CSV или TXT).
   * Загрузка данных при запуске приложения.
3. Создание интерактивных элементов:
   * Кнопки для выбора ответов.
   * Отображение результатов тестирования.
4. Разработка адаптивного интерфейса:
   * Поддержка различных разрешений экрана.
5. Обеспечение удобства использования:
   * Интуитивно понятный интерфейс.
   * Устойчивость к ошибкам пользователя.

**4. Основные возможности приложения**

1. **Главное меню:**
   * Кнопка "Начать" для старта игры.
   * Кнопка для переключения музыки(вкл/выкл)
   * Кнопка “Сохранить”
   * Кнопка "Выход" для завершения работы приложения.
2. **Система уровней:**
   * Отображение списка квестов с названием и описанием.
   * Возможность прохождения заданий.
3. **Тестирование:**
   * Интерактивные задания.
   * Отображение результатов в процентах.
4. **Сохранение и загрузка данных:**
   * Прогресс сохраняется в файл (CSV или TXT).
   * Возможность загрузки данных при повторном запуске.
5. **Адаптивный интерфейс:**
   * Поддержка различных разрешений экрана.

**5. Целевая аудитория**

* Учащиеся 9 классов, готовящиеся к сдаче ОГЭ.
* Школьники, которые хотят улучшить свои знания в увлекательной форме.
* Учителя, использующие интерактивные методы обучения.

**6. Технологии**

* **Язык программирования:** Python.
* **Графическая библиотека:** Pygame.
* **Форматы хранения данных:** CSV или TXT.

**8. Ожидаемые результаты**

1. Работающее приложение с интерактивным интерфейсом.
2. Возможность прохождения текстовых квестов с заданиями, связанными с ОГЭ.
3. Функции сохранения и загрузки прогресса.
4. Адаптивный интерфейс, поддерживающий различные разрешения экрана.
5. Исходный код с комментариями и документацией.

**9. Заключение**

Проект "Текстовый ОГЭ квест" представляет собой интерактивное приложение, которое поможет школьникам подготовиться к экзаменам в увлекательной форме. Использование библиотеки Pygame.