**Пояснительная записка**

***“****Принцесса Госплана”*

Игра имеет вид лабиринта, состоящего из 3 уровней, которые увеличиваются по сложности. Игрок играет за анимированного персонажа – Принцессу.

На пути принцессы в процессе игры встречаются ловушки – лава или ходячие цветы-монстры. При попадании Принцессы в ловушку игра заканчивается. Переходом с одного уровня на другой являются порталы, до которых игроку необходимо добраться.

Ниже представлены все реализованные функции и классы:

class Flower – отвечает за реализацию движения цветов-монстров по горизонтали

class Flower\_vert - отвечает за реализацию движения цветов-монстров по вертикали

class Tile – отвечает за реализацию клеток-спрайтов

class AnimatedSprite – отвечает за реализацию спрайта-персонажа

def load\_image – отвечает за загрузку и отображение изображений

def terminate() – отвечает за закрытие окна с игрой

def start\_screen() – отвечает за стартовый экран

def final\_screen() – отвечает за финальный экран

def lose\_screen – отвечает за экран проигрыша

def info\_screen() – отвечает за экран правил игры

def button – отвечает за кнопки

def choose\_screen() – отвечает за экран выбора действий игрока

def load\_level – отвечает за загрузку уровней из текстовых файлов

def generate\_level – отвечает за генерацию уровня в ходе игрового процесса

Так же игра имеет музыкальное сопровождение на стартовом экране, экране проигрыша и экране выигрыша.