WordleGame

· Atrybuty:

- o hasło: str-przechowuje hasło do odgadnięcia.
- o rząd: int numer bieżącego rzędu w grze.
- próba_teraz: str – bieżaca próba gracza.
- o próby: list lista przechowująca próby gracza.
- kolory: list lista przechowująca kolory dla każdej litery w próbach.
- tryb_czasowy:
 bool czy gra jest w trybie czasowym.
- okno: pygame.Surface – okno gry.

· Metody:

- __init__(): Inicjalizuje nową grę.
- pokaz_wiadomość(tekst: str): Wyświetla wiadomość na ekranie.
- rysuj_kratki(): Rysuje kratki gry.
- o rysuj_próby(): Rysuje próby gracza.
- main(tryb_czasowy: bool): Główna metoda gry.

Menu

Atrybuty:

o okno: pygame.Surface - okno menu.

Metody:

- o __init__(): Inicjalizuje menu.
- tekst_w_kracie(tekst: str, czcionka: pygame.font.Font, kolor: pygame.Color, kwadrat: pygame.Rect): Wyświetla tekst w kratce.
- o menu(): Wyświetla menu gry.