**Пояснительная записка к проекту “Змейка”**

**Автор проекта: Россеев Илья Викторович**

Этот проект был создан для того, чтобы люди могли играть в популярную игру «Змейка». Результаты игры сохраняются в базу данных, а во время игры сложность увеличивается (становится больше яблок, змейка ускоряется)

**Функционал программы:**

1. Игра в змейку
2. Сохранение результатов в БД
3. Возможность рестарта
4. Показ лучшего результата

Генерация главной формы реализована с помощью метода new\_game и библиотеки pygame. После запуска программы перед пользователем появляется приветственное окно. Сама игра начинается после нажатия клавиши «Enter».

Сверху основной формы показан максимальный занесённый в БД результат, а также текущий игровой счет. Это реализовано с помощью методов display\_score, update\_record. Генерация яблок происходит в методе apple\_generate, выход и сохранение результатов в game\_over и insert\_score.

В игре присутствует свой собственный шрифт (NeueMachina-Light)

Есть возможность начинать игру заново, при этом результат текущей игры будет занесёт в БД. Сделать это можно, нажав клавишу ( - ) на NumPad`e

Любые ошибки, которые могут произойти во время игры будут обходиться (try) и выводиться в консоль.

**Выводы:**

В результате разработки проекта были реализованы все запланированные функции и возможности.

**Использованные библиотеки:**

1. **pygame**
2. time
3. random
4. sqlite3