# **Пояснительная записка.**

**Название проекта:** “Стикеры-заметки”

**Исполнитель:** Субботин Максим Сергеевич

**Цель проекта:** создание приложения-органайзера, для отображения заметок в виде стикеров

**Используемые библиотеки и модули:**  
 PyQt5 == 5.15.7

Sqlite3

sys

time

**Используемые функции класса UI\_MainWindow:**\_\_ - инициализация

* setupUI - инициализация компонентов интерфейса
* exit – закрытие приложения внутри приложения
* options - открытие окна настроек
* game - открытие окна игры
* create\_db - создание базы данных, если таковая отсутствует

**Используемые функции в классе Gamewindow:**

* \_\_init\_\_ - инициализация
* setupUI - инициализация компонентов интерфейса
* replacepic – основная функция игры. Перемещение картинки в пределах окна игры.

**Использованные функции в классе OptionWindow:**

* \_\_init\_\_ - инициализация
* setupUI - инициализация компонентов интерфейса
* exit – закрытие приложения внутри приложения
* changedif – регулировка уровня сложности пользователем
* setpicture – изменение пользователем картинки, отображающейся в процессе игры
* exit – закрытие приложения внутри приложения
* logout\_user - выход пользователя из аккаунта, и открытие меню входа
* delete\_note - удаление выбранной заметки
* get\_list\_of\_note - отображение всех заметок пользователя в меню выбора

**Итог:**

Успешная реализация практически полностью настраиваемой пользователем игры.