ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Класс Life – создание спрайтов жизней для игры

Метод - \_\_init\_\_

Класс Car – создание спрайта машины для игры

Методы - \_\_init\_\_

update – перемещение машины между полосами дороги

Класс Road – создание спрайта дороги для игры

Методы - \_\_init\_\_

update – перемещение дороги влево по экрану

Класс Button – создание кнопки

Методы - \_\_init\_\_

process – отрисовка кнопки в зависимости от её состояния: покоится, нажата

pressed – при нажатии изменение функции, отображающей экран

Функция distributor - инициализация функций отрисовывающих экраны

Функция screen\_authorization - отрисовка экрана авторизации с возможностью вводить имя и пароль пользователя, обработка нажатия на кнопки для перехода в главное меню или экрана регистрации

Функция screen\_registration - отрисовка экрана регистрации с возможностью вводить имя и пароль нового пользователя, обработка нажатия на кнопки для перехода в главное меню или экрана авторизации

Функция authorization - проверка существования пользователя и вывод ошибок на экран

Функция registration - проверка на новое имя пользователя и сходство паролей, добавление в БД информации о новом пользователе

Функция screen\_menu - отрисовка главного меню, обработка нажатия на кнопки для перехода на экран выбора уровней, рейтинга или аворизации

Функция screen\_rating - отрисовка экрана рейтинга

Функция screen\_level - отрисовка экрана выбора уровней, обработка нажатия на кнопки для перехода в главное меню или на экран игры определённого уровня в зависимости от нажатой кнопки

Функция screen\_play - отрисовка экрана игры, обработка нажатия на кнопку, возвращающую на экран с выбором уровня. Возможность перемещать машину вверх и вниз соответствующими клавишами, отрисовка математических примеров и ответов, проверка их корректности. Начисление очков или уменьшение жизней в зависимости от правильности выбранного ответа

Функция screen\_result - отрисовка экрана окончания уровня с комментарием о набранных очках или законченности жизней

Функция task\_creation - генерация математического примера и ответов, среди которых один верный

Функция load\_image - подгрузка изображения