После нажатия кнопки save будет сменятся курсор на cross.png и после ивента MOUSEBUTTONDOWN будет сохранятся список pos\_1. В нём будут координаты x и y. После этого будет рисоваться прямоугольник от pos\_1 до mouse\_pos. После ивента MOUSEBUTTONUP сохранится список pos\_2 в котором тоже будут координаты x и y. А ещё прямоугольник тоже должен выделятся по сетке. После этого сохранится словарь rectangle в котором будут ключи:

’lu’ left up,

‘ld’ left down,

‘ru’ right up,

‘rd’ right down.

А значениями будут:

lu: [pos\_1[x], pos\_1[y]], ld: [pos\_1[x], pos\_2[y]], ru: [pos\_2[x],pos\_1[y]], rd: [pos\_1[y], pos\_2[x]].

После того как значения были определены если будет нажата цифра на клавиатуре:

Сохранится картинка от pos\_1 до pos\_2 название у которой будет цивра на которую нажали. А в список data будут записываться списки в которых будут имя спрайта и его координаты. Но первым в data сохранится центр прямоугольника.

Для того чтобы сохранить именно те блоки которые находятся в выделенной области на экране нужно проверить:

for sprite in self.list\_of\_sprites:

If sprite.rect.x >= rectangle[lu[x]] and sprite.rect.x < rectangle[ld[x]]:

data.add(sprite)

elif sprite.rect.x >= rectangle[lu[y]] and sprite.rect.x < rectangle[rd[y]]:

data.add(sprite)

А файл сохранится с названием цифры на которую нажали. (Если больше 9 то сохранится как номер 6) плюс в конце даты будут pos\_1 и pos\_2.

После нажатия кнопки load будет появляться менюшка в которой будет 6 больших кнопок на которых будет масштабируемая картинка с названием в котором будет номер кнопки. Также в менюшке будет кнопка escape. Если нажать на кнопку с картинкой то менюшка закроется и появится полупрозрачный прямоугольник Surface который будет в ширину не как сохранённая область а от самого левого верхнего блока до самого правого нижнего блока и центр этого сурфэйса будет перемещаться за мышкой а при нажатии ЛКМ на координатах мышки появится сохранённая область. Если была выделена область с пустым пространством то пустое пространство не заменит блоки.