**Dokumentacja klasy Button w pliku Button.py**

**Klasa Button**

Klasa Button reprezentuje przycisk w interfejsie użytkownika w grze. Pozwala na wykrycie kliknięcia oraz renderowanie przycisku na ekranie.

**Inicjalizator \_\_init\_\_(self, window, centreCoords, image)**

Inicjalizuje instancję przycisku.

**Parametry:**

* window: Obiekt ekranu gry (zwykle jest to główne okno gry w Pygame), na którym przycisk będzie rysowany.
* centreCoords: Krotka zawierająca współrzędne (x, y) wskazujące środek przycisku na ekranie.
* image: Obiekt pygame.Surface reprezentujący obraz przycisku. Jest to obrazek, który będzie wyświetlany na ekranie.

**Atrybuty:**

* window: Obiekt ekranu gry, na którym przycisk zostanie narysowany.
* centreCoords: Współrzędne środkowe przycisku, na podstawie których obliczana jest jego pozycja na ekranie.
* image: Obiekt pygame.Surface, który zawiera obraz przycisku.
* rect: Obiekt pygame.rect.Rect, który reprezentuje prostokąt obejmujący obszar przycisku. Służy do wykrywania kliknięć oraz do określenia pozycji przycisku na ekranie.

**Metody:**

**isClicked(self, mousePos)**

Sprawdza, czy przycisk został kliknięty na podstawie pozycji myszy.

**Parametry:**

* mousePos: Krotka zawierająca współrzędne (x, y) aktualnej pozycji myszy.

**Zwraca:**

* True: Jeśli kliknięto przycisk.
* False: Jeśli kliknięcie nie miało miejsca na przycisku.

**draw(self)**

Rysuje przycisk na ekranie w pozycji określonej przez centreCoords.

**Zwraca:**

* None: Metoda nie zwraca wartości, tylko wykonuje operację rysowania przycisku na ekranie.

**Zastosowanie klasy Button:**

Klasa Button jest przydatna do tworzenia interakcji w menu gry, np. przycisków do wyboru opcji (start gry, ustawienia, zakończenie gry itp.). Pozwala na wykrycie kliknięć użytkownika w określony obszar przycisku oraz jego wyświetlenie na ekranie gry.