**Пояснительная записка**

Я создала развивающую игру, которая помогает ребёнку улучшать своё логическое мышление.

Моя программа выполняет следующие задачи:

1) Создание игрового поля

2) Непосредственно игра на нём

3) Бонусы

4) Таблица рекордов

В своей программе я создала 5 классов:

addName(QWidget), base(QWidget), pravila, Board, Menu

Класс Menu – создаёт окно главного меню. В этом окне есть несколько кнопок.

Кнопка «Играть» - перемещает нас непосредственно в окно игры. За окно с игрой отвечает класс Board. В этом классе создаётся игровое поле, а также написаны все функции для её работы.

Кнопка Рекорды переводит нас к окну в которой сформирована таблица рекордов. За это окно отвечает класс base(QWidget).

Кнопка Выход производит закрытие игры.

При нажатии на кнопку Играть, сначала открывается окно с правилами игры. За это кно отвечает класс pravila.

После прохождения игры можно добавить своё имя в таблицу рекордов.

К сожалению, я не смогла реализовать все задумки в своём проекте. Изначально я хотела также создать несколько уровней, но из-за нехватки времени реализовать я это не успела.

Также не доработана концовка игры, баг при добавлении имени в таблицу, главное меню после этого открывается не совсем верно.

В моей работе использовались библиотеки: pygame, os, PyQt5 (QtCore, QtWidgets), sqlite3, sys.