

Суть проекта заключается в реализации аналога Civilization 3 с помощью pygame.

Создание юнитов за счет производства еды.

Наука движается за счет общего производства науки всех городов на карте.

Использование отдельных скринов для помещения на них информации для игрока.

Есть функция для счета длины пути до место прибытия.

Реализация класса `Checkbox` для более удобной работы с данными элементами.

Есть общий класс для юнитов - `class Unit`