**Игра «Сапёр»**

Александр Харламов, Руслан Шафеев, Анастасия Егорова

**Идея проекта**

воссоздать классическую игру «Сапёр» на языке python, чтобы игроки могли коротать холодные скучные зимние вечера, погружаясь в увлекательный геймплей данной головоломки.

**Описание реализации**

**Классы:**

* Main: отрисовка поля и основное взаимодействие с игроком
* GameField: игровая логика и хранение текущих данных поля
* DifficultyWindow, OptionsWindow, RecordWindow: диалоговые окна выбора сложности, настроек, показа статистики
* OptionsFile, GameStat: вспомогательные классы для чтения и записи соответствующих файлов
* WinDialog: окно поздравления с победой, получающее имя для статистики

Для удобства открытия клеток, осуществления проверки на победу было решено разнести отрисовку поля и игровую логику в разные классы.

Игра повторяет функционал оригинального «Сапёра», включая настройки, статистику, рекорды, таймер, возможность установки флажков/знаков вопроса.

**Описание технологий**

* Для создания графического интерфейса были использованы виджеты и диалоговые окна PyQt5
* Статистика и настройки сохраняются в текстовые и JSON-файлы
* Использованные библиотеки: PyQt5, json, sys, time, functools, random, time

**Скриншоты**





