



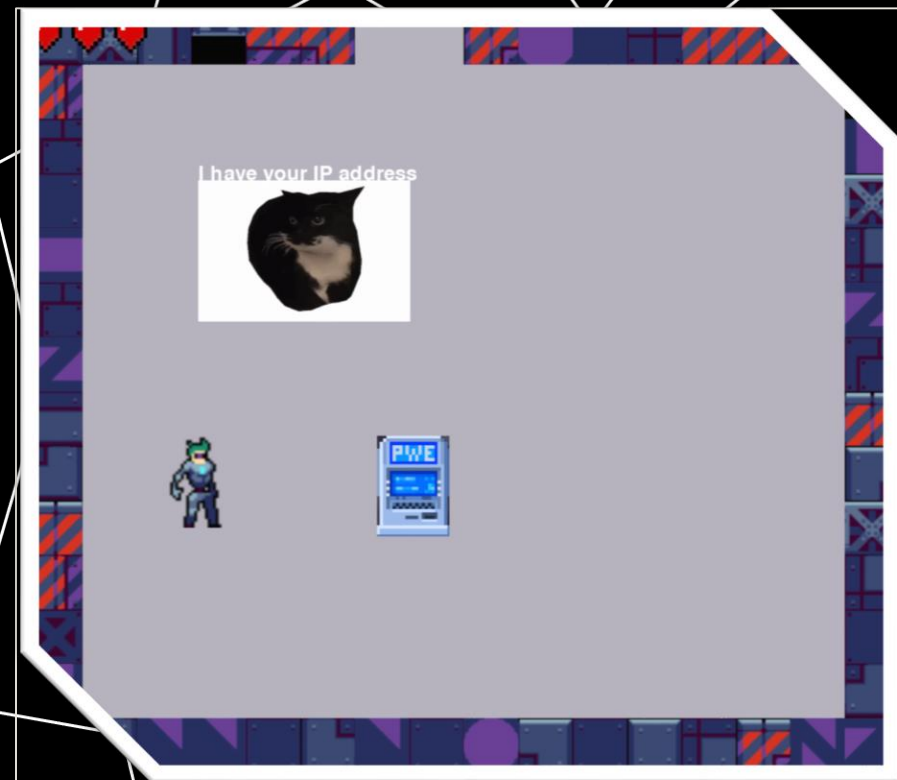
# ПРОЕКТ “САЙБЕРБРЕЙН”

Дольский Степан

Кудинов Павел

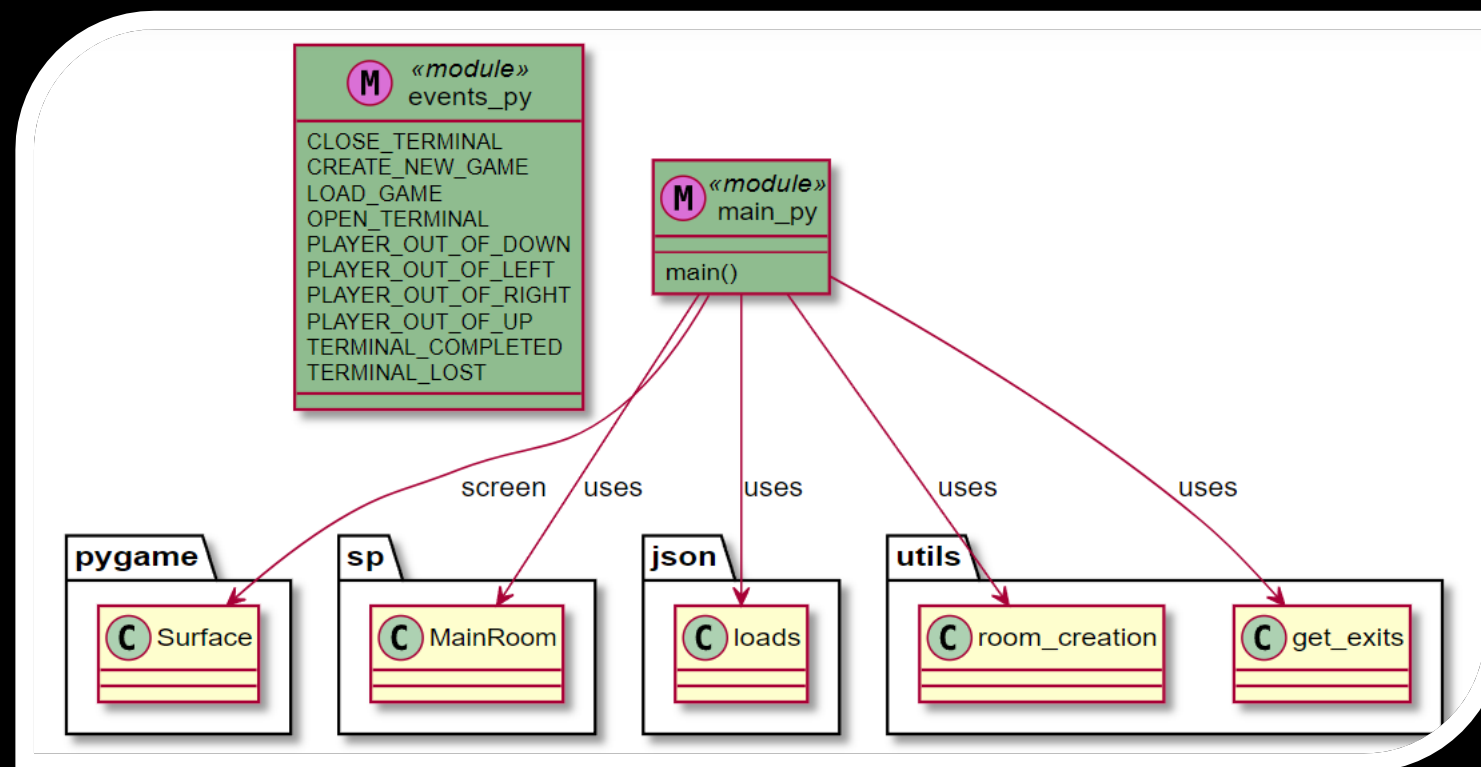
# О ПРОЕКТЕ

“Сайбербрейн” - 2Д игра с видом сверху в жанре головоломки. Главной задачей игрока будет проходить уровни. Уровни игры будут наполнены терминалами, которые и будут содержать в себе те самые головоломки, которые будет проходить игрок. Целью игрока будет пройти определенное количество уровней.



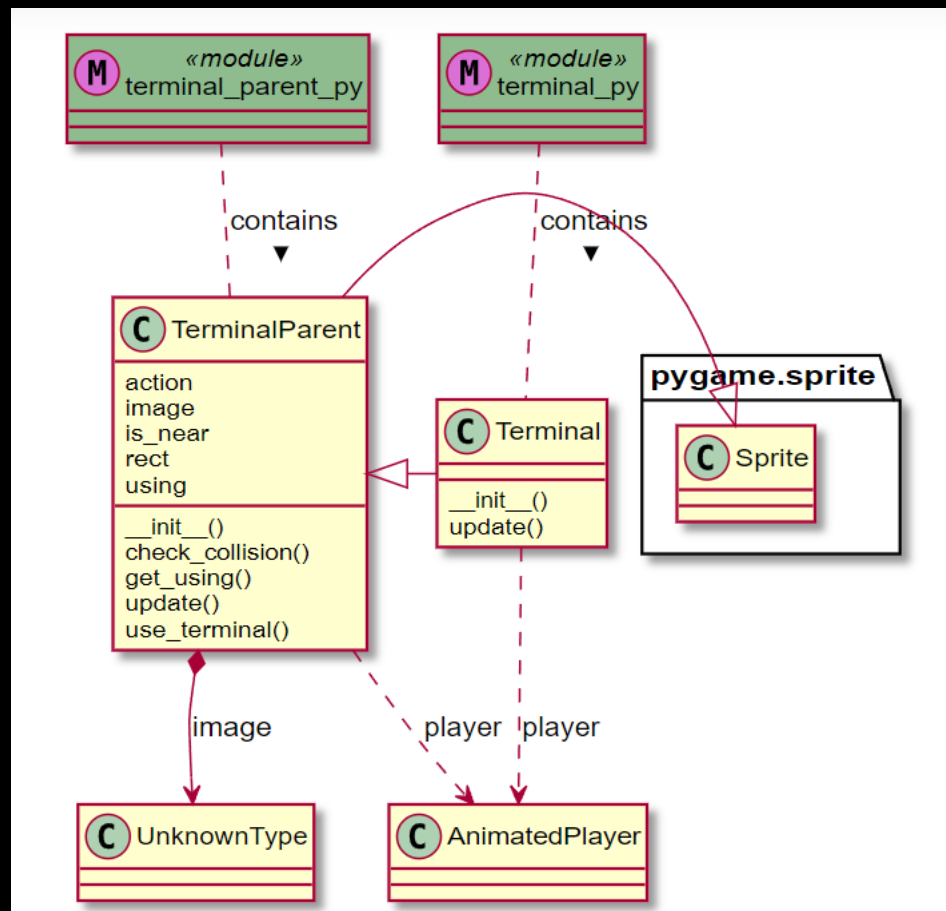
# КЛАССЫ И ИХ ОПИСАНИЕ

## 1. main.py

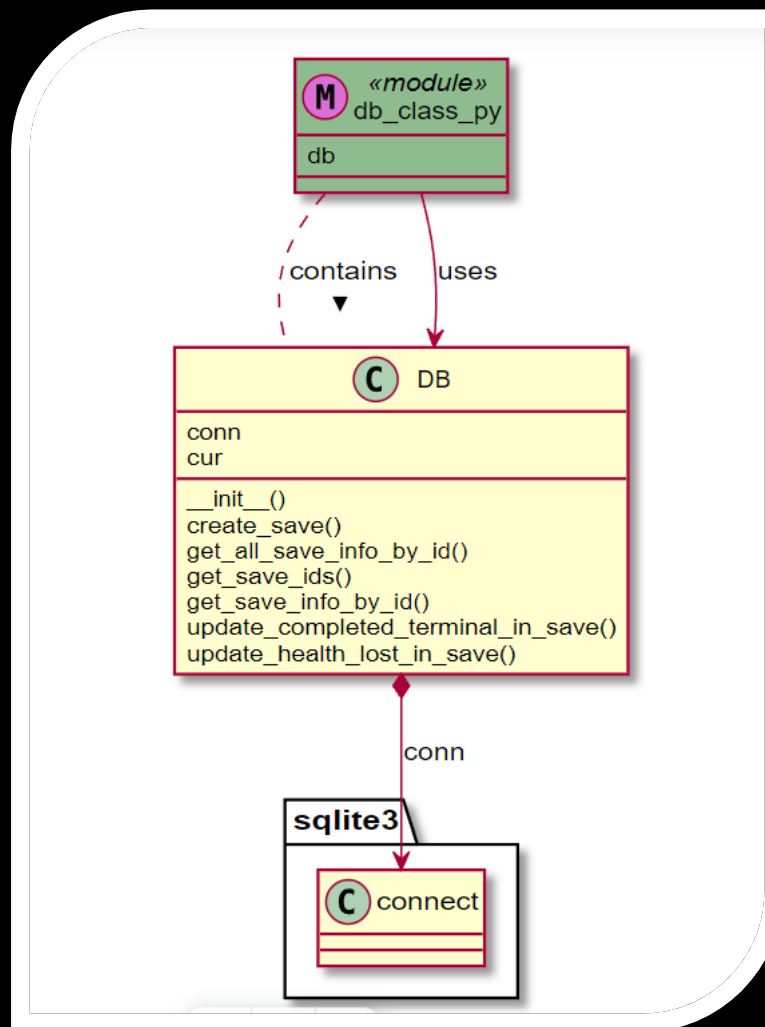




### 3. Терминал



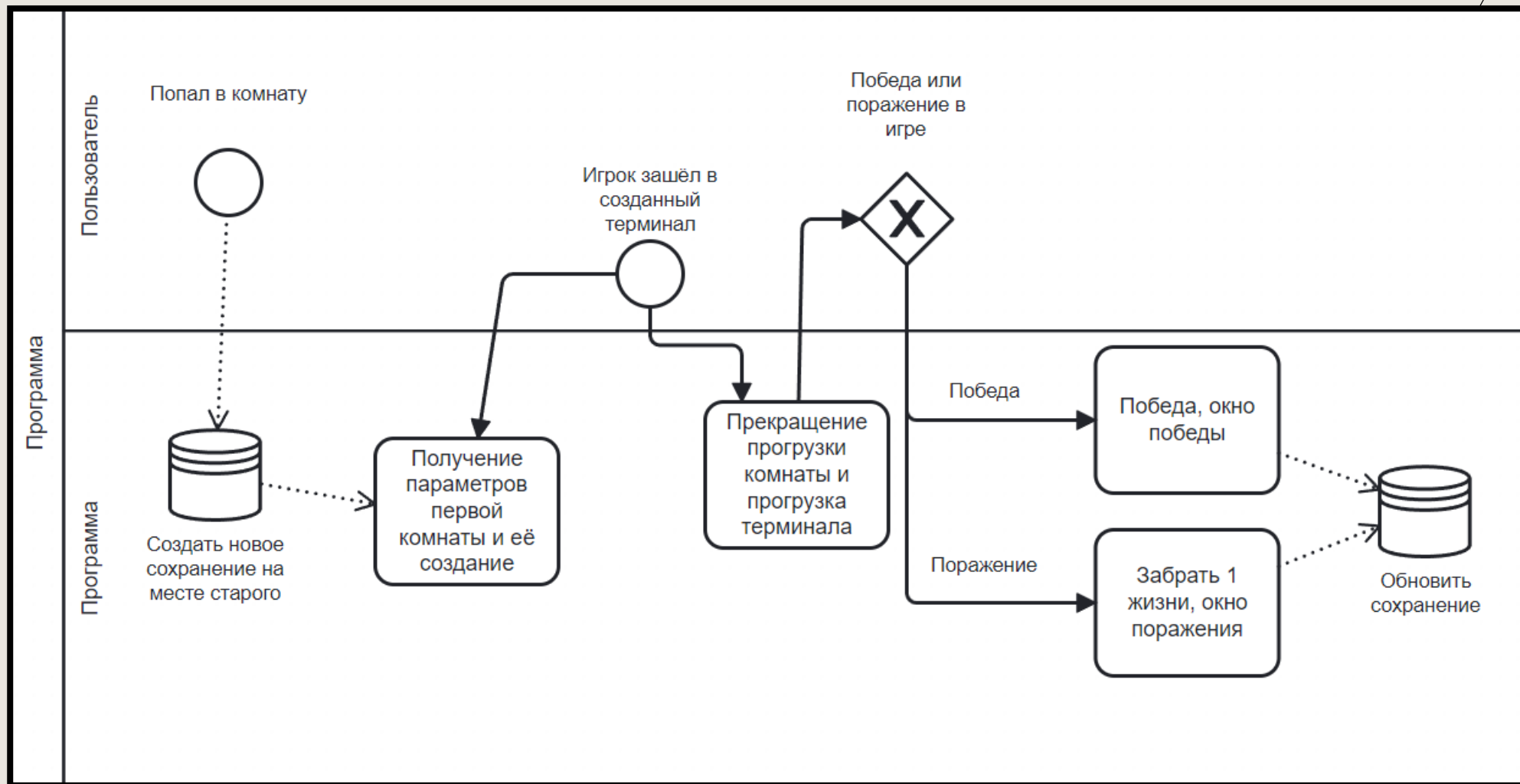
## 4. База данных



# Структура базы данных

saves	
id	integer
last_time	DATETIME
level_count	integer
difficulty	integer
level_asset	text
last_room_id	integer
coord_x	integer
coord_y	integer
terminals_completed	integer
health	integer
inventory	integer

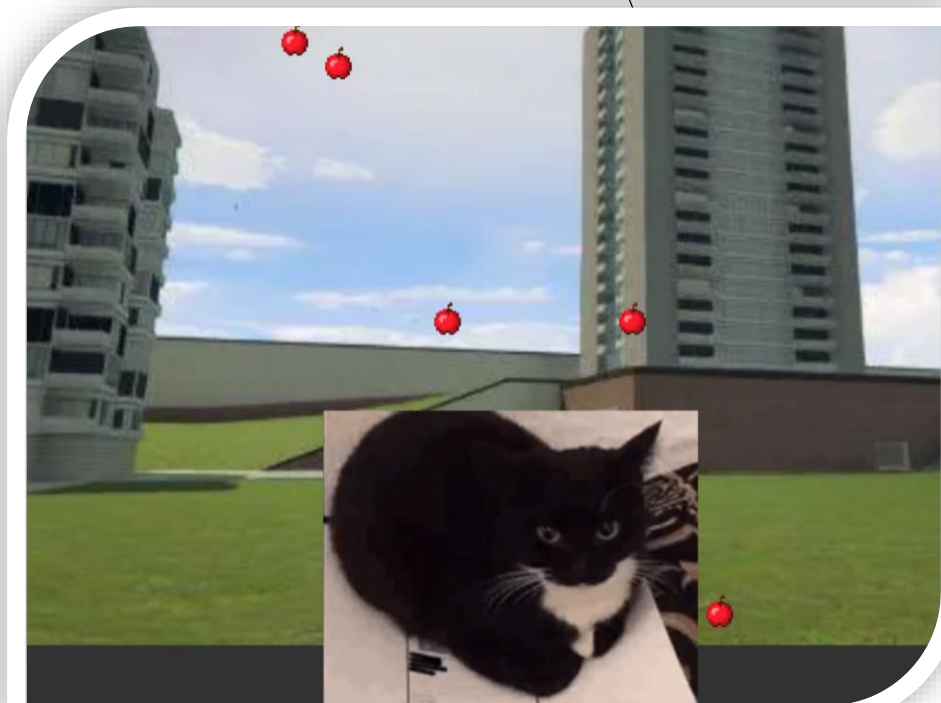
# ЛОГИКА РАБОТЫ С БАЗОЙ ДАННЫХ





# ДИЗАЙН

Дизайн выполнен в стиле киберпанк



# КОНТАКТЫ

