***Интерфейс меню настроек:***

Содержит следующие элементы:

1. Ползунок, контролирующий громкость музыки. (MusicVolumeSlider)

При изменении значения громкости музыки значение в метке(п.2) тоже изменяется.

1. Метка, отображающая значение громкости музыки в виде целого числа в пределах 0..100. (MusicVolumeValueLabel)
2. Ползунок, контролирующий громкость звуков. (SoundVolumeSlider)

При изменении значения громкости музыки значение в метке(п.4) тоже изменяется.

1. Метка, отображающая значение громкости звуков в виде целого числа в пределах 0..100. (SoundVolumeValueLabel)
2. Флаг, контролирующий полноэкранный режим. (FullscreenToggle)

Если флаг отмечен, то игра запущена в полноэкранном режиме, иначе в оконном.

1. Кнопка сохранения изменений. (SaveChangesButton)

Отображается в интерфейсе, если пользователь совершил какие-то изменения настроек. При нажатии на нее настройки будут сохранены для использования в дальнейших игровых сессиях, кнопка перестанет отображаться.

1. Кнопка возврата в главное меню. (BackToMainMenuButton)

Загружает интерфейс главного меню и осуществляет переход в него.

Скрипт, контролирующий взаимодействия пользователя с интерфейсом меню настроек, называется SettingsMenuLogic.

При запуске программы в первый раз устанавливаются «настройки по умолчанию».

Если пользователь решит изменить настройки и зафиксирует изменения, при дальнейших запусках будут загружаться уже пользовательские настройки.