Сам проект представляет из себя аналог игры «героиIII»

class Board –поле на котором идет битва 2х армий(игрока и бота)

* Def set\_view –параметры таблицы (от куда начитать рисовать и размеры одной ячейки)
* Def change – помощью этой функции на поле добавляются юниты
* Def render – выводит игровое поле и интерфейс
* Def get\_cell - по координатам мышки осуществляется поиск ячейки таблицы которую нажали
* Def get\_click – получает координаты мыши и распереляет информацию между функциями get\_cell и on\_click
* Def on\_click - определяет что хотел сделать пользователь(атаковать юнита противника/переместить свих/посмотреть информацию о юнитах)
* Def check\_winner определяет момент победы одной и сторон
* Def movement – добавляет в специальный список юнитов которые потратили энергию во время хода, чтобы позже обновить этот параметр
* Def delete\_info – отключает вывод информации о юните, чтобы она не наслаивалась друг на друга
* Def turns - следит за тем, кто ходит, сменяет ходящую сторону
* Def clean\_cell – удаляет все клетки класса MovingCell на которые может ходить конкретный юнит

Def sing – вычисляет знак результата математического выражения

Class MovingCell класс клеток на которые можно переместить конкретного юнита

* Def show – рисует эти клетки
* Def get\_energy – параметр показывающий сколько энергии останется у юнита если его суда переместить
* Def change\_position перемещение юнита на новую клетку

Classs Unit – основной класс юнитов от которого они все наследуются содержит все функции юнитов

* Def refresh обновляет показатель энергии у отдельного юнита
* Def show – рисует спрайт юнита, а также всю информацию о нём
* Def limit – ограничения поля
* Show\_info – выводит информацию о конкретном юните (вызывается в show)
* Def moving – просчитывает все клетки на которые юнит может переместиться в зависимости от количества энергии
* Def check\_disrance – проверка на то, может ли юнит атаковать другоно на некоторой диствнции
* Def find\_empty\_cell – при атаке ближний юнит приближается к вражескому на соседнюю клетку и эта функция позволяет не собивать юнитов в одной клетке
* Def attack – высчитывается колличество урона
* Def get\_atacked высчитываются потере после нанесения урона
* Def death – убирает убитого юнита с поля
* Def cords – юнит игрока получает собственные координаты
* Def choose –указывает на то, что с этим юнитов взаимодействуют
* Get\_energy – возвращает энергию юнита
* Def get\_side – возвращает сторону юнита (за игрока или за бота)
* Def get\_board – юнт получет юнформацию о всём поле

Class’ Swordman, Evilswordman, Longbowman, EvilWithard – отличаются от класса Unit только основными параметрами

Class intelligent бот который играет против вас

* Def get\_situation получет поле, чтобы найти свих юнитов и юнитов игрока
* Def find\_target – находит свою (самую слабую цель)
* Def go – просчитывает действия для убийства таргета
* Def find\_way – просчитывает возможные способы дойти до таргета