**Пояснительная записка**

Название проекта: Run or die

Создан в рамках проекта Яндекс Лицей по модулю PyGame.

Авторы проекта: Мясникова Дарья, Исаков Иван.

Идея:

Игрок при помощи стрелок передвигается по карте и собирает очки. Его цель добраться до выхода, собрав как можно больше очков, но при это он должен постараться сделать это за минимальное кол-во времени и сохранив как можно больше жизней, ведь за них тоже дают дополнительные баллы. Он должен избегать препятствий и врагов, т.к. они отнимают жизни. Если кол-во очков игрока больше, чем результат в рейтинговой таблице, то в рейтинговую таблицу записывается текущий результат игрока. Если игрок не успевает добраться до выхода пока не закончилось время, он проигрывает. Если игрок теряет все жизни, то он также проигрывает.

Описание реализации:

* В игре реализованы классы игрока, врагов, карты и кнопок
* Были использованы технологии обработки событий мыши и клавиатуры, спрайты, изображения, музыка.
* Уровни были разработаны в программе Tiled Map Editor, игра работает на PyGame и встроенных библиотеках Python
* Информация о количестве очков хранится в базе данных.

Используемые библиотеки:

* pygame
* pytmx
* sqlite3
* random
* sys
* os
* time

Описание некоторых технологий:

* Пользователь вводит информацию в QLineEdit (логин, пароль, события и т.д). Из QLineEdit информация считывается и обрабатывается
* Информация заноситься и хранится в базе данных
* Если введённая пользователем информация неверна, то в QLable вылезает сообщение об ошибке
* Из QCalendarWidget считывается и заносится в базу данных выбранная дата
* Из QTimeEdit считывается и заносится в базу данных выбранное время
* В базе данных осуществляется поиск событий относительно выбранной даты, а затем найденная информация записывается в QPlainTextEdit
* Несколько таблиц в БД
* Чтение из БД
* Запись в БД
* Изменение данных в БД
* Стандартные диалоги
* Картинки
* Файлы txt
* Несколько форм
* Изученные виджеты
* Другие виджеты
* requirements.txt