**Пояснительная записка**

**Название проекта:** «Cave Game»

**Автор:** Третьяков Александр

**Цель:** создать игру, целью которой является нахождение выхода из пещеры.

**Возможности проекта**: Случайная генерация уровня с гарантированной возможностью выйти (с помощью библиотеки random) и сохранение (редактирование тоже возможно) в .txt файле. Отслеживание времени после начала игровой сессии.

file\_filler() - заполняет текстовый файл нулями и единицами

level\_smoother() - «сглаживает» содержимое файла так, что бы получившееся напоминало пещеру

rocks\_creator(), ores\_creator(), player\_creator(), ex\_xreator() - создают наполнение уровней (руду и случайные камни) выход и игрока

ways\_creator() - создаёт гарантированый путь до выхода

load\_image(name, color\_key=None) - позволяет использовать изображения в игре

class ScreenFrame(pygame.sprite.Sprite) - создание класса окна

class SpriteGroup(pygame.sprite.Sprite) - создание класса группы в которой находятся спрайты

class Sprite(pygame.sprite.Sprite) - создание класса спрайтов

class Tile(Sprite) - создание класса тайлов

class Player(Sprite) - создание класса игрока

class Camera: - создание класса камеры

terminate() - выход из программы

start\_screen() - стартовый экран

end\_screen() - конечный экран

load\_level(filename) - считывает уровень из файла

generate\_level(level) - создает уровень на экране

move(hero, movement) - движение героя