**Техническое задание**

Создать игру-змейку, реализовав следующие компоненты:

ПОЛЕ

class Field (класс для создания игрового поля)

def \_\_init\_\_ (инициализация)

def display (отображение поля)

ЗМЕЙКА

class Snake: (класс для создания змейки)

def \_\_init\_\_ (инициализация)

def display (отображение змейки на поле)

def move (движение змейки)

def check\_collision (прооверка на коллизию с объектами)

def grow (увеличение, рост змейки)

def restart (поведение змейки при рестарте игры)

МЕНЮ

class Button: (класс для создания кнопки)

def \_\_init\_\_ (инициализация)

def draw (отрисовка меню)

def is\_over (функция для “подсветки” кнопок)

def is\_not\_over (функция для “убирания подсветки”)

def open\_file (открывание файла)

def sub\_menu (создание вспомогательного меню (настроек)

def open\_color\_menu (создание кнопок для смены окраски змейки)

def show\_rules (правила игры)

def main\_menu (создание главного меню)

ЕДА

class Food: (класс для создания еды)

def \_\_init\_\_ (инициализация)

def spawn (появление еды на поле)

def display (отображение еды на поле)

ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН

def loading\_screen (создание загрузочного меню)

def display\_len (отображение пользователю длины змейки)

def pause\_screen (экран паузы)

def game\_over\_screen (экран поражения)

def restart (рестарт игры)