**Документация back-end части**

В данной части используется два класса:

Status (генерация карточек и проверка корректности заполненных данных игроком)

Column (рассчитываются верные значения в колонке)

**Логика действий:**

Создается экземпляр класса Status

Вызывается метод get\_cards, который возвращает зеленую и голубую карту

Игрок заполняет столбец поля игры за 1 ход и отправляет на проверку

Вызывается метод check, который проверяет, правильно ли игрок заполнил колонку и возвращает список полей с неправильными ответами

**Структура классов:**

**Status:**

Поля:

* green\_card – словарь с данными зеленой карты, (цвет карты, текст, соответствующие значения для типа карты в кортеже)
* green\_card – словарь с данными голубой карты, (цвет карты, текст, соответствующие значения для типа карты в кортеже)
* green\_card\_type – список типов зеленых карт, для каждого типа изменяется текст и кортеж значений
* blue\_card\_type – список типов голубых карт, для каждого типа изменяется текст и кортеж значений

Типы карт:

Зеленые:

"products"- соответствует картам 1, 2, 8, 9, 12 в кортеже передаются количество проданных товаров (count) и цена 1 шт. (price)

"sale" - соответствует карте 4 в кортеже передаются количество проданных товаров (count), цена 1 шт. (price), и размер скидки в процентах (discount)

"earnings" - соответствует карте 5 в кортеже передаются выручка (count\* price) и цена 1 шт. (price)

"opt\_1" - соответствует карте 3 в кортеже передаются выручка (count\* price) и цена 1 шт. (price)

"opt\_2" - соответствует карте 10 в кортеже передаются выручка (count\* price) и цена 1 шт. (price), поле словаря карты представляет список из 2 кортежей, на 1 месяц реализации и на 2

"online" - соответствует карте 11 в кортеже передаются количество проданных товаров (count), цена 1 шт. (price), и размер комиссии интернет магазина в процентах (percent)