# Пояснительная записка

1. **Название проекта:** The Cat“s story.
2. **Автор проекта:** Леонова Екатерина и Диана Холухина
3. **Описание идеи:** Создание увлекательной игры для людей разных возрастов. По сюжету, преподаватель из Яндекс Лицея, Павел Ефимов, превращается в кота и попадает в параллельную реальнось. Теперь ему приходится изучать жизнь вокруг себя и искать выход из этой ситуациию На самом деле, все не так уж и плохо. Конечно, Павел может не выдержать и бросить все это, но если он не станет этого делать, то в итоге он сможет вернуть себе прошлую жизнь с множеством приятных воспоминаний.

4) **Описание реализации:** Часть изображений создавались с помощью нейронных сетей, что придает некую футуристчную изюминку проекту.

Однако все же большинство картинок мы рисовали своими руками. Мы создали несколько классов для спрайтов — Player, Enemy, Particle, Cloud, COIN, HP и другие. Мы использовала библиотеки pygame, sys, os и random. Последняя библиотека нужна была для выбора мест, в которых будут находиться монеты. Для карты я использовала таблицу.

5)  **Мы использовали** библиотеки sys (для грамотного закрытия программы в случае отсутствия файлов, которые требуется загрузить) pyqgame (для больней части игры), а также random (для генерации поля). Данные библиотеки был необходимы для запуска программы.

6) **Мы также отрисовали** все для графической новеллы — от кнопок, до полноценных экранов. Также мф использовали классы NovelPlayer(для героя графической новеллы), Portal(для портала), Cat(для кота, вместе с которым герой зашел в портал), Button(различные кнопки) и AskingTable(для диалогового окна). Для героя новеллы также было несколько костюмов — обычный, с портальной пушкой и кошачьей версией

7) **Основные окна:**

