

# Логика работы программы:

## 1. Инициализация и настройка:

- Устанавливается путь к rpgame, который используется для работы с аудиофайлами будильника.
- Создается или проверяется существование базы данных, в которой хранятся активные будильники и соответствующие вопросы, а также состояния переключателей для управления ими.

## 2. Работа с аудио:

- Загружается аудиофайл и в определенное время он начинает играть, чтобы разбудить человека.

## 3. База данных:

- Время, заданное пользователем, хранится в базе данных SQLite.
- Вопросы и ответы хранятся в базе данных SQLite.

## 4. Интерфейс пользователя (GUI):

- Используется библиотека PyQt5 для создания графического интерфейса.
- Предоставляются функции для:
  - ✓ Тумблеров для запоминания времени.
  - ✓ Полей вывода вопросов.
  - ✓ Кнопок подтверждения времени
  - ✓ Поле для ввода ответа на вопрос

## 5. Настройки:

- Пользователь может настроить время вывода будильника.
- Пользователь может выбрать сколько будильников будет запомнено (от 1 до 3).

## 6. Асинхронность:

- Для выполнения зацикленного вывода функций используется QTimer, который выводит их через некоторые интервалы используя метод `check_times`.

**Итог:** Программа представляет собой интерактивный будильник, который запоминает время для пробуждения, по истечению которого выводится громкий зацикленный звук, для выключения которого необходимо ответить на заранее записанные вопросы про программирование из базы данных.