**Проект «Сапер – Roguelike»**

Авторы: Зайчиков Даниил  
Нетсев Александр

Идея проекта заключается в реализации новых механик для классической игры сапер. Сам жанр «Roguelike» подразумевает предметы, которые облегчают игру, сейв (защита) от смерти, ну и конечно начало новой игры после поражения. Снова и снова

Игра была реализована с помощью библиотеки Pygame, на языке программирование Python. Были написаны классы Board и Minesweeper, которые отвечают за логику работы поля, случайное расположение мины, раскрашивание поля в зависимости от их состояния. Еще добавлены функции заставок: начало игры, quiz окно (где по нажатии на клавиши, можно было печатать), конец игры и заставка пройденного уровня. Также используется библиотека json, которая помогает работать с файлами типа «.json», а сам файл содержит вопросы, которые распределены по уровню сложности, и их в общем сумме 100 штук (что гарантирует разнообразие вопросов)

Для удобного запуска игры, был скомпилирован .exe файл. Важное условие – exe файл должен находится в папке игры

Скриншоты кода показаны ниже





