**Пояснительная записка**

# Введение

Идеей нашего проекта является стратегия в тематике средневековья.

# Реализация

При запуске игры на экране появляется главное меню. Оно содержит кнопки для перехода в:

* Магазин – место для покупки дополнительных юнитов
* Настройки – экран для регулировки громкости
* Справка – вспомогательное окно с информацией по игровому процессу
* Уровни – окно со списком возможных ‘досок’ для прохождения
* Счёт – таблица результатов выигранных уровней
* О нас – раздел с внешней информацией о проекте

# Проектирование

В проекте создано множество классов, взаимодействующих между собой. Многие классы имеют уникальную структуру и свойства

# Особенности

В алгоритме вражеских юнитов реализовано особое логическое передвижение. Каждый уровень игры имеет свою особенную структуру рельефа, дающего бонусы некоторым юнитам.

# Используемые технологии

* Requirements.txt
* Стартовое окно
* Финальное окно
* Подсчёт результатов
* Спрайты
* Collide
* Несколько уровней
* Хранение файлов (txt, sql)

# Задействованные библиотеки

* Pygame
* Random
* Sys
* Os
* Sqlite3