**EnglishPronounse**

*Автор: Пальчиков Кирилл*

Главная идея проекта состоит в том, чтобы научить обычных пользователей словам английского языка, с помощью небольшой игры, с главным героем, написанной на языке Python. В моем проекте будет окно регистрации. Пройденные уровни будут записываться за каждым игроком.

1. После запуска программы, нас встречает окно регистрации или входа в аккаунт
2. После регистрации или входа у вас будет три кнопки на выбор, которые реализуют всю работу.
3. При нажатии на кнопку «Начать», у ученика открывается окно, с выбором уровня, для прохождения.
4. Вторая кнопка «Сменить пользователя» для того, чтобы сменить пользователи и прогресс.
5. При нажатии на третью кнопку «Выход» – программа закрывается.

1.1. Чтобы хранить данные пользователя, будет использоваться база данных SQLite.

3.1. Уровней будет немного. Они будут учить ученика местоимениям в английском языке.

3.2. При прохождении каждого уровня, герой будет атаковать босса, для победы, нужно правильно выбрать переводы всех местоимений.

4.1. Для хранения данных пользователей так же будет использоваться база данных SQLite. В нее будут записаны логины и пароли.

Для создания этого проекта, некоторая часть работы была проведена в QtDesigner. Для рисовки основных картинок, использовал сайт, для пиксельного рисования

Все основные функции проекта выполняют классы, которые создают отдельные окна, такие как: StartED, LearnED, RegisterED, LoginED.

Для создания проекта, потребовалось использовать язык программирования Python3, библиотеки: sqlite3, sys, random; а также модули: PyQt5, QtGui, QWidgets

