Техническое задание

1. Основные окна игры
   1. Главное меню
      1. Кнопка открытия меню уровней
      2. Кнопка настроек
      3. Кнопка открытия редактора
   2. Меню выбора уровня

1.2.1 Для каждого уровня будет выделена отдельная кнопка

* 1. Уровень
     1. По центру экрана будет расположена карта
     2. Слева вверху оставшееся количество ходов
     3. Справа вверху название уровня
     4. Финальное окно с результатами игрока
  2. Редактор
     1. Список возможных объектов
     2. Пустое поле
     3. Кнопка завершения
  3. Настройки

1.5.1 Настройка клавишного функционала (биндов)

1. Функции
   1. Открытие уровней из файлов
   2. Ведение статистики игрока
   3. Редактирование и сохранение уровней
   4. Показ всех уровней в виде списка
   5. Рисование интерфейса
   6. Ведение процесса игры
   7. Подсчет результатов
   8. Запись результатов игрока
2. Интерфейс
   1. Основной цвет – (169, 0, 40), Темно-красный
   2. Клетка может быть спрайтом или фоном, враги, наш персонаж, ключ – это спрайты
   3. Анимация спрайтов
3. Описание окон
   1. Главное окно
      1. Кнопка профиль
         1. Количество пройденных уровней
         2. Количество набранных звезд
      2. Кнопка уровни
         1. Список уровней
            1. Каждый уровень обозначается его названием в прямоугольной рамке
         2. Уровень
            1. Карта
            2. Название уровня
      3. Кнопка редактор
         1. Справа показаны все виды клеток, которые можно выставить
         2. По центру размещено пустое, редактируемое поле
         3. Кнопка сохранения уровня
      4. Кнопка настроек
4. Файловая структура
   1. src
      1. data
         1. animations
         2. images
         3. sounds
         4. levels
            1. level

parameters.csv

map.txt

* + 1. windows
    2. constants
    3. exceptions
    4. user.sqlite
    5. handlers
       1. DataBaseHandler.py
    6. requirements.txt
  1. docs
     1. Документы, относящиеся к проекту
  2. main.py
  3. README.md