Были реализованы классы: Spot, Player и также ряд функций res\_from\_bd, last\_win, added\_to\_bd, delet\_result, start\_ok, Breakwalls

Spot – класс в котором находиться три функии, задача класса отрисовать стены и также в ней происходит анимация бегущего квадрата, вокруг которого рисуются стены. Его функции

show - визуализирует пятно, рисуя стены вокруг него на основе состояния стен в разных направлениях

show\_block – рисует квадрат, представляет собой точку, если она была посещена, окрашивает бегущий квадрат в черный

add\_neighbors – заполняет список если в условие попадают данные

Класс Player – В нем реализован сам игрок, то есть наш Димасик и его функционал

Draw – Рисует Димасика на экране

Update - обновляет положение игрока на основе компонентов скорости velX и velY и условий движения на основе нажатий клавиш. Он корректирует положение игрока

Функии:

res\_from\_bd – Берет данные из БД и выводит сколько пивасика выпил димасика

last\_win – Последнее окно, в нем выводим фото димаси и прикольный звук

added\_to\_bd – Добавляет выпитый пивасик в БД за пройденный уровень + 1 за каждый уровень

delet\_result – Удаляет или очищает количество выпитого пива димасиком из БД

start\_ok – Это окно представляющие из себя менюшку в которой находятся кнопки и результаты того, сколько наш димасик выхлебал пивасика

Breakwalls – Функция предназначена для разрушения стен, для создания прохода или соединения между стенами