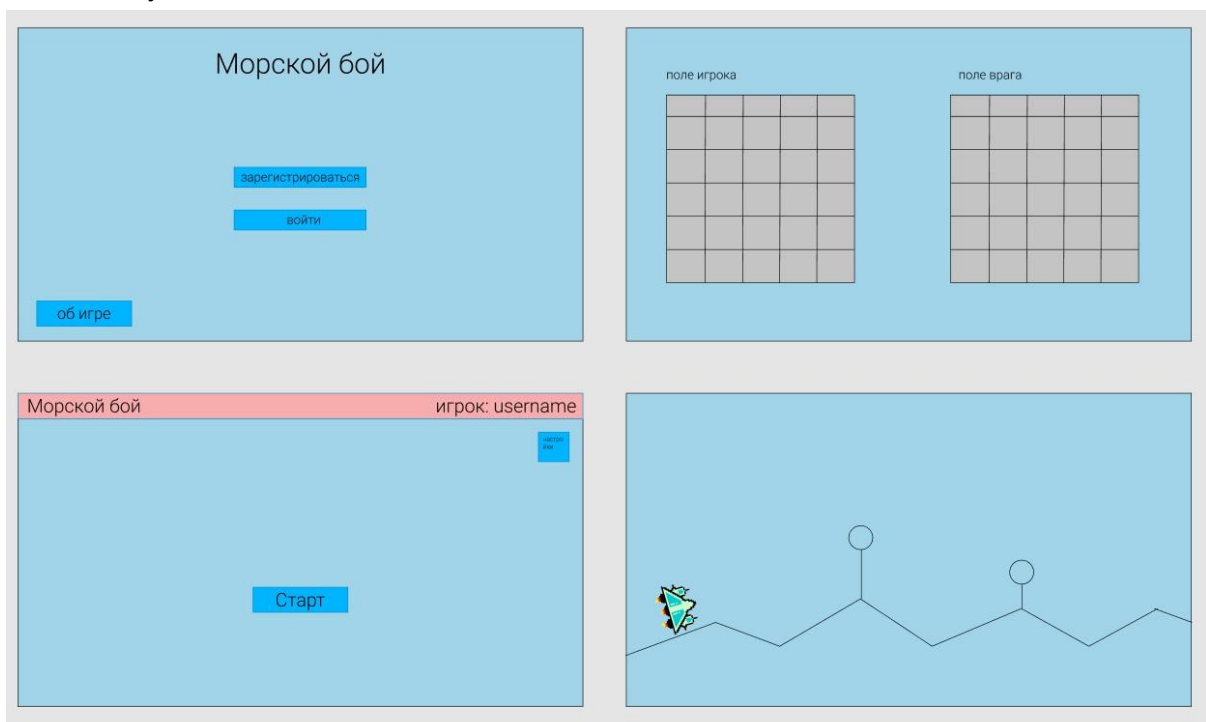


1. Типы объектов:
 - a. файл с кодом с расширением .py
 - b. pdf файлы с описанием и тз
 - c. png и jpg картинки
 - d. txt файл с библиотеками для проекта
 - e. db с базой данных для регистрации пользователей
2. Игровой цикл: когда игрок открывает игру перед ним появляется меню размером 900*500. В меню есть кнопки регистрации и входа в аккаунт, кнопка информации об игре. После входа в аккаунт доступны кнопки “старт” и “настройки игры”. Первый уровень игры классическая игра в морской бой с ИИ. Если игрок побеждает, то ему доступен следующий уровень игры где корабль плывёт в море обходя препятствия.
3. Визуальная часть:



4. Классы используемые в игре:
 - a. class Menu(меню)
 - b. class StartMenu(старт игры)
 - c. class FirstLevel(первый уровень)
 - d. class SecondLevel(второй уровень)
 - e. class EndOfGame(результаты игры)