Функция \_\_init\_\_:

Здесь заданны основные переменные

Функция menu():

Открывается окно меню.

Обновляются значения переменных

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функция newgame1 ():

Открывается выбора режима

С помощью RadioButton задается режим сложности игры

Обновляются значения переменных

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функция onClicked ():

Задается значение списку отгадываемых слов

Функция show\_timer ():

Отсчитывает время до конца игры и выводит его в виджет

Функция tobegin1 ():

Открывается окно игры

Запуск таймера

Обновление переменной gamestart (начало игры)

Проверка, нужная для того, что бы слова не повторялись

Вывод в виджет отгадываемого слова

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функции bottom11() и top12():

Добавление отгадываемого слова к одному из списков

Функция resultss1 ():

Открывается окно с результатами

Вывод результатов в виджеты

Подключение к базе данных и запись туда результатов с временем начала и конца игры

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функция gameend1 ():

Открывается окно с объявлением о конце игры

Остановка таймера

Обновление переменной gameend (конец игры)

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функция history11 ():

Открывается окно с историей всех игр

Подключение к базе данных и вывод от туда всей информации

Проверка на то что база не пустая

Прописывается то, что будут выполнять кнопки

Функция cleanhistory11 ():

Очистка истории

Функция history11 ():

Открывается окно с правилами

Прописывается то, что будут выполнять кнопки