**KOSMOSTARS**

Структура

Проект разделён на несколько файлов:

* variable.py – файл, содержащий все основные переменные и константы
* units.py – файл, содержащий все классы всех юнитов
* key\_points.py – файл, содержащий класс контрольной точки
* ui.py – файл, содержащий классы всех элементов интерфейса и спрайтов
* scenes.py – файл, содержащий классы всех игровых сцен
* field.py – файл, содержащий класс поля
* main.py – основной файл, запускающий игру и обрабатывающий нажатия на клавиатуре и мышке
* save.py – файл, содержащий класс, сохраняющий состояние игры с помощью библиотеки shelve