**Пояснительная записка к проекту ‘Snake’.**

1. Функция main. Инициализирует классы и запускает главный цикл игры.
2. Класс game.
3. Функция set\_title. Задает размер экрана.
4. Функция start\_screen. Создание начального экрана игры. Добавление кнопок таблицы лидеров и кастомизации.
5. Функция show\_score. Отображает счет игрока в верхнем левом углу экрана.
6. Функция events. Проверка на нажатие кнопок. Если нажата кнопка выхода – выход из приложения. Если нажата кнопка направления – изменяет направление змейки.
7. Функция game\_over. Запускает Экран окончания нашей игры.
8. Функция end\_screen. Отображение экрана завершение игры. Добавление кнопки сохранения результата.
9. Функция save\_player\_result. Запускает окно сохранения результата. Реализация окна ввода текста.
10. Функция see\_top\_players. Запускает окно отображения списка лучших результатов. Подключение базы данных для отображения результатов.
11. Функция customization. Отображение окна выбора цвета змейки. Реализованы кнопки в виде цветов, которые может принять змейка.
12. Класс Snake:
13. Функция my\_direction. Меняет направление змейки, если оно не является противоположным.
14. Функция where\_head. Изменяет координаты головы змейки.
15. Функция body\_mechanism. Увеличение змейки, если съедено яблоко, генерация нового положения яблока.
16. Функция draw\_snake. Отрисовка змейки по сегментам.
17. Функция check\_for\_boundaries. Проверка на выход из поля и пересечения с самой собой.
18. Класс Food.
19. Отрисовка яблока на игровом поле.