Коротко, о моём “движке”. В моём “движке” всего 6 объектов, это 5 стандартных и один объект специально для этой программы.

1) Кнопка на неё можно нажимать и будет происходить действие. Её можно изменять как угодно. 2) Просто виджет который повторяет все функции кнопки, кроме нажатия. Также он более производительный

3) строка ввода чтобы вводить текст. Также можно изменить как угодно

4) это скорее дополнение к трем предыдущим и на экран не выводится, ведь он отвечает за создания и изменения шрифтов

5)Это специфический объект, отвечающий за анимацию при наведении

6) Это доп. Виджет, который сделан специально для проекта Битва за территорию, фактически можно было бы без него, но она гораздо производительней и удобнее, в ней почти всё такое же как и в обычной кнопке, за исключением нескольких функций, которые не могут работать в других программах без предварительной подготовки.

Следующие классы, это классы которые вытаскивают информацию из баз данных, первый преимущественно вытаскивает информацию из баз данных, отвечающих за настройки, второй изменяет настройки игры до начала самой игры, третий изменяет настройки игры уже после начала.

После идут классы страницы, в них содержится все, что должно содержаться или происходить на странице. Исключение: класс, отвечающий за игровую страницу (он содержит 3 класса).

Игровые классы:

1. Отвечает за совмещение работы других классов, а также проводит вычисления хода игрока, какой игрок ходит, выиграна ли игра и много чего ещё
2. Отвечает за игровой аспект, как атака клеткой соседей
3. Отвечает за постоянное обновление кадров

Следующим идёт самый главный класс, он совмещает работу движка и работу остальных классов, также осуществляет переход от одной странице к другой

После него идет pygame который ведет обработку событий и в зависимости от этого отправляет сигнал в главный класс.

В программе ведется циклическая структура или структура дырявых деревьев, это значит, что из любой точки программы можно попасть любую другую.

Коротко об игре

* Проект представляет из себя игру, в которую могут играть от 2 до 4 игроков
* В начале игроки устанавливают место дислокации своих войск
* После, они начинают по не многу развивать свои войска, путем отправки к ним подкрепления
* Через некоторое время когда войск будет достаточно они начинают атаковать соседние позиции
* При столкновении войск с противником атакующая сторона захватывает позицию и войска противника
* Побеждает тот, кто победил других игроков

Что включают настройки

* Можно изменять
* 1. язык
* 2. Количество игроков
* 3. Размер поля
* Также можно включить режим для слабых компьютеров