Пояснительная записка

Class Button:

Этот класс реализует кнопки в игре

Def draw\_button():

Функция рисующая кнопку

Class Main:

Основной класс реализующий игру.

Def \_\_init\_\_():

Функция инициализирующая все что нужно для игры

Def show\_authours():

Функция вызываемая при нажатии кнопки “Авторы”. Показывает окно авторов проекта

Def main\_game\_loop():

Функция, реализующая первое окно игры

Def timer():

Функция для отсчета времени

Def menu\_of\_levels():

Функция, реализующая окно выбора уровней

Def save\_results():

Функция для сохранения результатов в базу данных

Def show\_results():

Функция, показывающая ваши результаты по окончанию игры

Def level\_1():

Функция, реализующая первый уровень игры

Def level\_2():

Функция, реализующая второй уровень игры

Class Target:

Класс реализующий мишень

Def update():

Функция для проверки попадания, а также удаления и создание нового спрайта при попадании

Def create\_db():

Создание базы данных

Def add\_result():

Добавление результатов в базу данных

Def results():

Получение результатов из базы данных