*1.Название проекта*

**flying duck**

*Автор:*

**Виноградов Ярослав**

*2.Содержание проекта*

**Этот проект представляет собой - игру про летающую птичку которая должна проходить через препятствия.**

*3.Описание реализации*

**1) В проекте используются**

|  |  |
| --- | --- |
| *Библиотеки*  pip==22.3  pyrandom==0.0.1  pygame==2.1.2  os-sys==2.1.4  python-csv==0.0.13  GitPython==3.1.27 | *Модули*  import os import sys import pygame import random from button import Button |

*2) В проекте используются следующие классы:*

**Button - который представлен в виде собственного модуля, он выполняет отрисовку кнопок и нажатие на них.**

*3) В проекте используются следующие функции:*

**load\_image - подгрузка изображений.**

**Terminate - выход в любом месте программы.**

**start\_screen - начальное меню.**

**What - настройки.**

**easy\_lvl - изменение сложности на легкую.**

**normal\_lvl - изменение сложности на нормальную.**

**hard\_lvl - изменение сложности на тяжелую.**

**change\_complexity - выбор сложности.**

**read\_record - запись рекордов.**

**write\_record - чтение рекордов.**

**game\_over - проигрыш.**

**Win - выигрыш.**

*4) Описание технологий.*

**Для меню start\_screen - обработка событий**

**работа с изображениями**

**работа с музыкой в pygame**

**Для игры - обработка событий**

**анимация**

**работа с соображениями**

**работа с rect**

**работа с созданием интерфейса**

**работа с перемещениями персонажей в игре**

**работа с звуковыми эфектами в pygame**

**Для рекордов - работа с файлами**

*5.Структура*







