# Мастер класс

# Создание 2D платформера

**1 Цель работы**

1.1 Научиться разрабатывать многопоточные приложения на C#;

1.2 Научиться создавать и применять фоновые и основные потоки и выполнять обмен данных между ними в программах на C#.

1. Открыть среду разработки PyCharm и создать новый проект. Добавить файл .py, в кторой будет помещён код игры.

2. Импортировать библиотеки sys и pygame

|  |
| --- |
| import pygame  import sys |

3. Инициализировать pygame

|  |
| --- |
| pygame.init() |

4. Настроить окно

|  |
| --- |
| WIDTH, HEIGHT = 800, 600  FPS = 60 |

5. Задание цветов

|  |
| --- |
|  |

6. Создание окна

|  |
| --- |
|  |

7. Создание класса игрока

|  |
| --- |
|  |

8. Добавление гравитации

|  |
| --- |
|  |

9. Проверка столкновения с землей

|  |
| --- |
|  |

10. Создание игрока

|  |
| --- |
|  |

11. Основной цикл игры

|  |
| --- |
|  |

12.

|  |
| --- |
|  |