# Техническое задания проекта «Digital Pong»

Разработать программу с функционалом классической игры [«Pong»](https://ru.wikipedia.org/wiki/Pong_(игра)) от [Atari](https://yandex.ru/search/?text=Atari%20Corporation&rdrnd=154540&lr=38&noreask=1&ento=0oCglydXczMDgyMTgYAioJcnV3MjUwOTgzagRQb25nchjQoNCw0LfRgNCw0LHQvtGC0YfQuNC60Lg7DYcG) 1972 года. Изменений в стандартный геймплей игры привнесено не будет. Однако количество игроков и мячей на одной «поле», а также их скорость и размер будут меняться в зависимости от предпочтений «хоста» комнаты.

Структура технической части проекта будет строиться на данных библиотеках языка Python:

1. Front-end
   1. Kivy
   2. KivyMD
2. Back-end
   1. Flask
   2. SQLAlchemy
   3. Requests

Значение остальных используемых библиотек (csv, json, asynckivy, tkinter, screeninfo, io, functools) крайне незначительно в данном проекте.