**JoJo Arcade Game**

Создатель проекта: Мисалимов Алвир

*Идея:*

Аркадный «файтинг» в пиксельной стилистке. Два игрока должны наносить удары, чтобы *здоровье* противника упало до отметки *0*. Для полной победы нужно выиграть 2 раунда. Каждый раунд длится 90 секунд, если отведенное время кончается, то побеждает игрок с *большим* количеством *здоровья.*

Реализация:

Были реализованы необходимые классы: Класс для анимированного спрайта, класс для отображения изображений и текста; несколько функций: начальный экран, отображение победителя раунда, отображение *здоровья* персонажа.

Весь игровой процесс происходит в цикле. Там создаются все спрайты, рисуются необходимые объекты и анализируются действия игроков.

Чтобы совершить удар нужно **зажать** кнопку на 2 секунды!

Библиотеки:

Pygame, os, sys, time

