**Pacman на Pygame**

**Автор – Артем Юсипов 10 класс АГСПбГУ.**

**Идея:**

**Возможности проекта:**

Основная механика и идея игры реализованы.

Присутствуют жизни, текущий счет, рекорды.

Реализован экран загрузки, окно в случае проигрыша или выигрыша.

**Возможности по доработке и усовершенствованию:**

Улучшение графики.

Создание нескольких уровней, помимо классического.

Реализация бонусов и улучшений.

**Реализация:**

**Использованные технологии:**

**Библиотеки:**

Pygame

Pygame.math.vector2 (движение по траектории)

Sys

Os

Random (для движения ботов)