**Проект «Ну, вирус, погоди!»**

Авторы проекта – Брезинский Владислав, Апухтин Артём. Руководитель – Костенко Ирина Евгеньевна.

Идея проекта заключается в создании интересной игры, в которой можно не только проводить время с удовольствием, но и соревноваться с другими игроками в наборе очков. Проект был вдохновлён игрой «Ну, погоди!», выпущенной в Советском Союзе под маркой «Электроника». Кроме того, мы решили связать наш проект с актуальным нынче в мире событием - распространением всякого рода вирусов.

В программу входят: 1 основное окно , 2 начальных и 1 конечное.

В данной программе реализованы следующие функции:

• Стартовое окно с правилами игры;

• Стартовое окно с полем ввода никнейма и игрока и 2 кнопки для выбора уровня игры;

• Основное окно с самой игрой;

• Финальное окно с такими кнопками выбора, как:

Выход в главное меню

Выход из игры (классический pygame.QUIT)

Составляющими игрового процесса являются:

• Движение персонажа с помощью стрелок;

• Границы, ограничивающие передвижение персонажа;

• Возможность увидеть лидера в каждом из режимов;

• Бесконечно падающие объекты, вплоть до окончания игры;

• Границы, ограничивающие падение объектов;

• Счетчик очков игрока;

• Выбор нескольких режимов игры: уровень, при котором игра продолжается до касания модельки вируса земли и уровень, при котором игра продолжается для истечения времени таймера (60 секунд);

• Возможность сразу же начать новый раунд после окончания предыдущего;

Технологии, которые были использованы – языки программирования “Python”, “SQL”, библиотеки pygame, sqlite3, sys, os, random. Для того, чтобы пользователь запустил данную игру, ему нужно установить все библиотеки, которые были использованы при разработке, они в свою очередь прописаны в файле “requirements.txt”

Для реализации поставленной цели была осуществлена следующая последовательность работ:

• Определение темы, составление технического задания;

• Разработка каркаса основной программы;

• Создание первого стартового окна;

• Реализация механики падения вирусов и их столкновений с землей/персонажем, подсчета результатов;

• Создание второго стартового окна;

• Разработка уровней;

• Создание финального окна;

• Создание «победного» окна;

• Добавление анимации.

В результате получилась полностью рабочая игра, которая выполняет поставленные в начале проекта функции и задачи.