**Проект «Рекорды Гиннесса»**

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

Идея проекта заключается в том, создании интересной игры, в которой можно не только проводить время в удовольствие, но и соревноваться с другими игроками в наборе очков.

В программу входят: 1 основное окно , 2 начальных и 1 конечное. Для их создания использованы библиотеки pygame, os и sys

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

• 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).

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;

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