**Пояснительная записка для проекта «Google T-Rex» на Python**

**Аннотация.** В своём проекте мы создавали игру «Google T-Rex», используя библиотеку PyGame. Игра является почти полной копией оригинальной игры.

**Описание проекта.** Для реализации проекта мы использовали библиотеки *random* и *pygame*. Мы реализовали классы:

**TRex**(описывает самого героя и его действия),

**Barrier**(отвечает за расположение и создание препятствий),

**FlyEnemy**(класс создает летающих врагов),

**Floor**(создает пол – поле перемещения нашего героя),

**Cloud**(создающий облака на небе).

В игре также есть счёт игрока и его рекорд. Передвижение героя реализовано путём движения его окружения. Сам динозаврик находится на месте.

**Геймплей.** Управление в игре осуществляется тремя клавишами:

*SPACE* – прыжок

*UP* –прыжок

DOWN – пригнуться

При необходимости можно использовать мышку (для рестарта игры).

Над проектом работали Сазанов Никита и Дрождинов Дмитрий.

Для полного ознакомления с материалами проекта можно перейти на GitHub

<https://github.com/BalduwinIV/T-Rex>