**Пояснительная записка к проекту. «Collector simulator»**

**Автор:** Лисовский Василий Олегович

Программа представляет собой игру бродилку в которой необходимо собрать предметы в случайно генерируемой последовательности за 30 секунд. Игра состоит из 5 уровней. Игрок проигрывает если ошибается или не успевает за выделенное время.

**Реализация:**

Игра создана при помощи библиотеки PyGame. Игрока встречает начальная заставка с названием, далее заставка с правилами. Персонаж управляется с помощью стрелок, предметы персонаж текстуры пола и стен представляют из себя спрайты. При проигрыше и победе выводятся экраны с соответствующим сообщением. Так же предусмотрена пауза, при нажатии на кнопку «P» таймер останавливается.

**Для работы использованы:**

Для работы с изображениями ‘Movavi Photo Editor’

Для создания кода на языке Python использовалась программа “PYcharm”

**Для запуска проекта необходимы библиотеки:**

Pygame, sys, random