Автор: Тимошин Борислав Игоревич

                                                                            Лицей Академии Яндекса

Москва – 2024 год

**Игра: Get Color**

**Идея проекта**:

"Get Color" - игра, где нужно переливать жидкости в бутылках, чтобы в каждой бутылке был только один цвет. Она тренирует способность мыслить стратегически и планировать несколько ходов вперед для решения поставленной головоломки более быстрым способом.

**Описание реализации:**

Класс Bottle отвечает за обработку бутылок: переливание жидкости, рисование бутылок, рисование жидкостей в бутылках, частичная обработка поражения или победы игрока. Некоторые особенности:

* Реализовано хранение рекорда времени, за которое были отсортированы по цветам бутылки
* В игре стало легко проиграть. Поражение засчитывается, если:

1. Перелить жидкость одного цвета в жидкость другого цвета. Значит, играть нужно внимательнее.
2. Жидкость проливается из бутылки

Ранее проиграть можно было только, если не осталось мест для переливания жидкости.

**Описание технологий**

1. Python: язык программирования
2. Pygame: создание игрового дизайна
3. datetime (для работы со временем)
4. random (для создания случайных цветов)



