**Пояснительная записка.**

**Проект подготовили:**

Соколов Денис, Данил Ермаков.

Тема проекта: Наруто.

**Пояснение:**

def show\_menu - функция, которая содержит основной алгоритм работы меню

class Platform – класс земли и левитирующих платформ

platform\_width, platform\_height – длинна и ширина стен

speed – скорость перемещения персонажа

height, width – высота и ширина персонажа

x, y – координаты персонажа

right\_walk, left\_walk – списки анимации ходьбы

shadow – анимация теневого клонирования

right\_run, left\_run – анимация бега

right\_throw, left\_throw – анимация метания кунаев

sasuke\_left, sasuke\_right – анимация саске(вернись в коноху)

def main – основная функция запуска программы

win\_height, win\_width – размер окна

def start\_game – игровой цикл

class button – класс кнопок

class Shuriken - кунай

def draw\_shur – функция отрисовки куная

def draw – функция отрисовки всего происходящего на экране

def draw(class Button) – функция отрисовки кнопок

def music – функция проигрывания музыки, а так же её остановки

**Игровой процесс:**

При запуске кода начинает работать функция def show\_menu и показывать кнопки в центре экрана: play и quit. Также запускается функция def music и начинает проигрывать мелодию. Музыку можно выключить кнопкой в левом верхнем углу. При нажатии кнопки play запустится функция def start\_game и начнет запускать саму игру и def draw, которая будет выводить картинку на экран. Эта функция будет работать и при перемещении персонажа по карте. При метании куная запустится class Shuriken, который запустит def draw\_shur, которая будет отрисовывать кунай при его перемещении. На одной из платформ будет стоять саске, при попадании кунаем саске упадёт и продолжит смирно лежать до завершения игрового цикла. Если игрок захочет клонировать наруто, то ему придётся нажать стрелочку вверх и появится клон, который умеет бегать, но не умеет прыгать. Он также умеет кидать кунай.