***Пояснительная записка к проекту Pygame “Аэрохоккей”***

Проект выполнен на языке Python при помощи модуля pygame. Аэрохоккей – именно такую идею я выбрал для работы, так как считаю ее интересной для себя.

Проект реализовался при помощи методики ООП. Каждый класс влияет на работоспособность проекта. Например, класс Background отвечает за игровое поле. Класс Player отвечает за перемещение спрайтов игроков, изменение их позиций. Также присутствует отдельный класс для шайбы(Puck). Он создает движение шайбы, ускорения, рикошеты и тд.

Я установил счет, который находится сверху (на рамке окна), игра ведется до 7 очков.

Игру хочется развивать дальше, сделав ее более практичной и интересной. Есть идеи, чтобы добавить различные виды шайб, у которых будут свои особенности: ускорение, замедление, большой или маленький размер. Также можно дополнить игру режимами, например, игра на 4-е человека

(2 vs 2).