**Пояснительная записка.**

Проект «Rodeo went wrong».

Автор: Дорохов Евгений Александрович.

**Идея.**

В ходе родео скакун падает с быка и теперь вынужден от него убегать, продержаться как можно дольше.

В приложении должны быть использованы все пройденные темы.

**Реализация.**

После подключения необходимых модулей, инициализации pygame, создания окна начинается разработка функций и классов.

Классы:

*Tile* – «плитки» поля.

*Character* – персонаж. В игре их двое: парень и бык.

*Camera –* камера, меняющая картинку относительно спрайта игрока (им является парень, убегающий от быка).

Функции:

*generate\_map()* – отвечает за генерацию карты, представляющую из себя текстовый файл.

*load\_level()* – возвращает содержимое файла “map.txt” в виде списка строк.

*load\_image()* – возвращает конвертированное изображение.

*start\_screen() –* начальное окно программы.

*final\_screen() –* конечное окно программы.

*generate\_level()* – создание экземпляров класса Tile и класса Character.

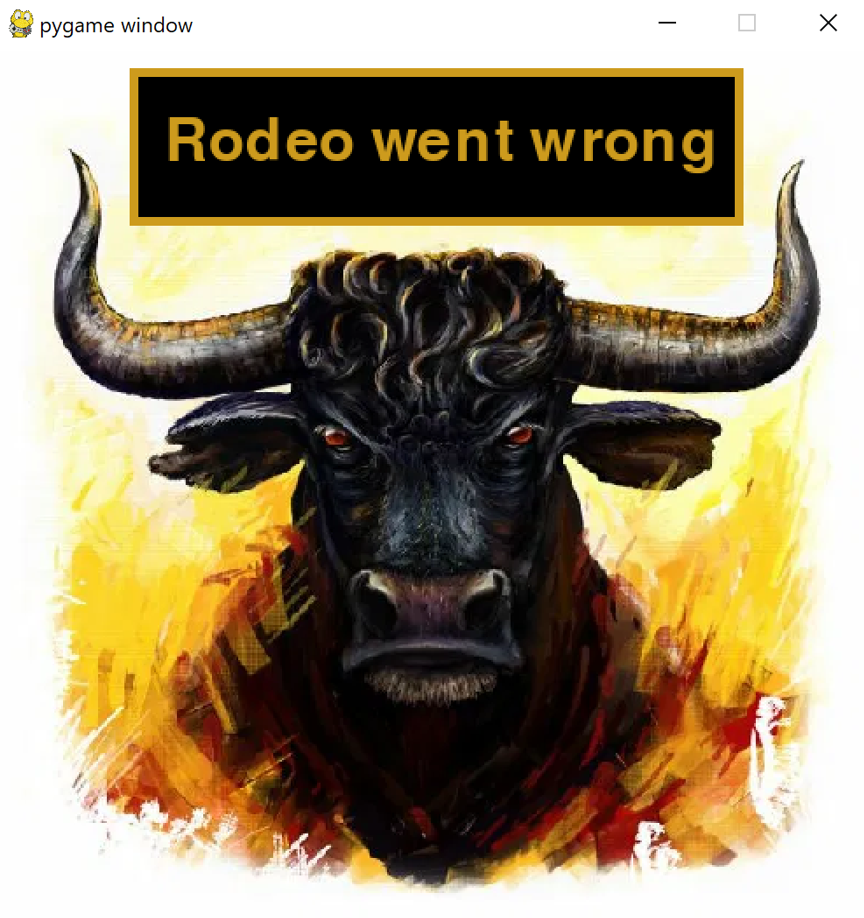
*terminate()* – для завершения работы программы.

*main\_generation()* – генерация игрового поля при помощи выше перечисленных функций.

*main()* – игровой цикл.

**Ход игры.**

Начинается всё со стартового окна:



После нажатия на клавиатуру запускается игра.

Пока спрайты не анимированы, она выглядит примерно так:

