**ТЗ по pygame-проекту «Rodeo went wrong»**

1. *Цель проекта*

- разработать игру с бесконечным режимом, простую, но полноценную, с использованием всех пройденных в течение курса тем.

*2. Описание проекта*

При запуске приложения выскакивает стартовое окно, в котором будет написано название игры.

После нажатия на любую из 4-х стрелок на клавиатуре запускается игра.

Спрайт парня в красной футболке появляется в центре поля, разделённого на песок и коробки. Вместе с персонажем, за которого Вы играете, появляется бык. Между Вами и быком два спрайта песка (если условно делить поле на клетки, то это расстояние будет равняться двум таким клеткам). Бык пытается Вас догнать. Ваша задача убегать от него. Время, которое Вы продержались – Ваш результат. Наибольшее время, которое Вам удавалось оставаться непойманным – Ваш рекорд.

Игрок имеет возможность следовать исключительно по песку. Коробки, препятствия, которые пользователю придётся обходить, появляются в меньшем количестве нежели пески. Их расположение произвольно, но корректируется некоторыми условиями, не позволяющими безвыходной ситуации появится. С проходом некого интервала времени расположение коробок генерируется по новой.

Персонаж двигается в ту сторону, на которую повёрнут. Его направление изменяется стрелками. Бык в точности повторяет движении героя, но он не останавливается, если герой наткнулся на препятствие, а продолжает преследование и если настигает Вас – конец игры; выскакивает финальное окно – что там написано: результат и рекорд; при нажатии на клавиатуру или кнопку мыши, игра начинается сначала (рекорд не сбрасывается, а результат - да).

Во время движения “камера” движется вслед за героем.

Персонажи будут анимированы.

*\* Если останется время:*

*- расширение геймплея: добавление новых возможностей персонажа, мгновенно применимых артефактов (грубо говоря, подбирая сердечко, к Вам прибавляется жизнь или, например, подобрав часы игра останавливается на какое-то время (секунды), что даёт Вам возможность подумать над тем, куда убегать), уровней сложности, различные типы преград и так далее.*

*- новые карты*

*3. Предлагаемый стек технологий*

- Python.

4. *Требования к дизайну*

- не навязчивые цвета, классические изображения спрайтов (в том числе песка и коробок).