**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 клавиатуру запускается игра.

Спрайт парня в красной футболке появляется в центре поля, разделённого на песок и коробки. Вместе с персонажем, за которого Вы играете, появляется лошадь. Между Вами и лошадью два спрайта песка (если условно делить поле на клетки, то это расстояние будет равняться двум таким клеткам). Лошадь пытается Вас догнать. Ваша задача убегать от неё. Раунд, на котором вас догнали – Ваш результат. Наибольший по счёту раунд, на котором вы проиграли (за все ваши попытки) – Ваш рекорд. О том, как раунды сменяют друг друга ниже.

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 15-и секунд расположение коробок генерируется по новой, вместе с этим начинается новый раунд.

Персонаж двигается в ту сторону, на которую повёрнут. Его направление изменяется стрелками. Лошадь в точности повторяет траекторию движения героя (за исключением случая, когда Вы бежите ей на встречу), но она не тормозит, если герой наткнулся на препятствие, а продолжает преследование с прежней скоростью, и если настигает Вас – конец игры; выскакивает финальное окно – что там написано: “Game over”, результат и рекорд.

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).