

# **Пояснительная записка**

## **Описание проекта:**

Игра создана для помощи в запоминании месторасположения букв английского алфавита на клавиатуре. Отлично подходит для тех, кто находится в процессе изучения метода слепой печати. Игра написана на языке программирования Python с использованием библиотеки Pygame. Приложение имеет несколько уровней, отличающихся сложностью (легкий, обычный, сложный).

## **Основные компоненты приложения:**

Начальный экран с приветствием и кратким описанием игры. В меню осуществляется выбор уровня сложности.

Основное окно игры содержит фон в виде пейзажа гор, счетчик времени и очков, буквы, которые медленно опускаются вниз. Буквы взрываются при нажатии соответствующей клавиши на клавиатуре и при соприкосновении с нижней границей экрана. Очки прибавляются за правильные ответы и отнимаются за неправильные нажатия клавиш и пропуски букв. Когда счетчик станет отрицательным, игра закончится и выведется конечный экран.

Конечный экран содержит небольшой текст о проигрыше. При нажатии на пробел можно вернуться на начальный экран и попробовать сыграть снова.

Python используется в качестве основного языка программирования.

Игра написана на языке программирования Python. В процессе создания игры использовались библиотеки PyGame, Random, sys, os.

## **Инструкции по запуску:**

- 1) Убедитесь, что на вашем компьютере установлен Python.
- 2) Установите все необходимые библиотеки, перечисленные выше.
- 3) Загрузите и запустите код проекта.

## Развитие проекта:

В будущем проект может быть дополнен следующими функциональностями:

- Добавление новых уровней
- Добавление букв русского алфавита
- Возможность настраивать уровень непосредственно пользователем
- Добавление выбора элементов оформления