Pac-Man на PyGame

Автор: Виноградов Максим

1. Описание идеи

Создать копию Pac-Man на Python с использованием PyGame.

***Pac-Man*** (с [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) — «Па́кман») — [аркадная видеоигра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82), разработанная японской компанией [Namco](https://ru.wikipedia.org/wiki/Namco) и вышедшая в 1980 году. Задача игрока — управляя Пакманом, съесть все точки в лабиринте, избегая встречи с привидениями, которые гоняются за героем.

1. Описание реализации

Классы, использованные в создание игры: Main, Pacman, Ghost, Fruit

В игре Пакману необходимо съесть все точки. Задачу осложняют четыре призрака, преследующих пэкмена: Blinky, Pinky, Inky, Clyde. Если Пакман встретится с одним из привидений, он теряет жизнь и возвращается на начало. Каждое привидение имеет свою индивидуальную манеру поведения. Подробное описание манеры поведения каждого из призраков можно узнать, просмотрев презентацию, загруженную на GitHub.

1. Необходимые для запуска библиотеки

PyGame, random, time

1. Скриншоты

