ТЗ к проекту “Fluppy bird”

Цель проекта: создать игру “Fluppy bird”.

Реализация:

* Наша игра включает с себя два окна: приветственное (на нём можно переключить сложность и начать игру) и окно с игрой. Для приветственного окна используется PyQt, для игры pygame.
* В программе написано три основных класса: класс Bird(отвечает за птичку), класс Tube(отвечает за трубы - препятствия), класс MainWindow ( отвечает за приветственное окно).
* В проекте используется база данных, в ней хранится рекорд и сложность.
* Для игры используется лишь одна кнопка – пробел.

Сложность игры:

* Чем выше сложность игры, тем быстрее будут трубы, также ихз появление будет более частым.
* В независимости от выбранного изначально уровня сложности, постепенно сложность будет увеличиваться.