**Игра DangerAdventure на Pygame.**

**Авторы: Абрамов Илья, Сулаберидзе Георий.**

**1. Цели и задачи.**

**Цель: Создать интересную компьютерную игру при помощи языка программирования Python, использовав при этом библиотеку Pygame.**

**2. Использованные инструменты и методы.**

**При создании игры мы использовали библиотеку Pygame и различные модули: os, pygame.sprite, mixer и т.д.**

Мы также использовали методы создания столкновений, спрайтов, обработчиков действий и др.

**3. Проблемы при написании программы.**

Мы плохо разобрались в теме “Столкновения”, поэтому испытывали проблемы при написании кода программы. Но это позволило нам изменить геймплей игры в лучшую, по нашему мнению, сторону.

Уровни не переключаются автоматически.

**4. Перспективы развития проекта.**

**Мы разрабатывали игру только для школьного проекта. Но мы не исключаем возможность доработки проекта в дальнейшем. Поэтому мы вывели ряд перспектив развития проекта:**

1)Разобраться со столкновениями.

2)Создать больше игровых уровней.

3)Добавить второстепенных “персонажей”, с которыми можно взаимодействовать.

**5. Ссылка на репозиторий:**

[**https://github.com/Yushint/Release\_Pygame\_Project**](https://github.com/Yushint/Release_Pygame_Project)