**Проект pygame “URBAN JUMP” – Германова Полина**

Идея игры и геймплей были взяты из игры Flappy bird. Суть её состоит в том, что, используя только прыжки, персонаж избегает трубы и собирает очки. Игра бесконечна, но скорость постепенно увеличивается, поэтому оставаться в живых становится тяжелее. Я осуществила основной функционал игры, но также и добавила две новые функции: замедление и защитный барьер, - чтобы разнообразить игровой процесс.

Для игры были написаны 7 классов:

1. Player – отвечающий за персонажа;
2. Pipe – устанавливающий трубы со случайной высотой и с ускоряющимся движением;
3. Border – ограничивающий игровое поле сверху и снизу;
4. Point – прозрачные линии посередине каждой пары труб, зачисляющие очки;
5. Particle – анимация при прыжке;
6. Shield – при активации позволяет игроку один раз врезаться в трубу;
7. Slow – замедляет скорость труб.

Также в игре есть меню, которое открывается при нажатии esc. Там можно выбрать кнопки *Продолжить* и *Начать заново*. Лучший результат за игру сохраняется отдельный файл и отображается в меню.

Использованные библиотеки: pygame, os, sys, random.

