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