**Лицей Академия Яндекс**

Техническое задание к проекту PyGame

«Игра догонялки»

Разработчик: Белкин Даниил

Используемые технологии:

* PyGame
* Несколько окон
  + Стартовое окно с выбором уровня сложности
  + Основное окно
  + Финальное окно с подсчётом результатов
* Компиляция .exe файла
* Спрайты
* Collide
* Хранение данных (txt)

Краткое описание проекта:

Пользователь выбирает, с помощью мыши выбирает уровень сложности.

Затем начинается игра, целью которой является как можно долгое избегание столкновения управляемого игроком (с помощью мышки) круга с «огненной воронкой», которая его преследует. Чем выше уровень сложности – тем выше скорость преследователя.

После столкновения результат выводится на экран и сохраняется в текстовый файл.

Техническая сторона представляет

собой небольшую программу, разделенную на 3 логических частей:

1. Стартовое окно с выбором уровня сложности
2. Основное окно
3. Финальное окно с подсчётом