

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ К ИГРЕ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

1. Необходимо использовать материалы, предоставленные по адресу^
https://github.com/Ihtynet/GAME_STARWARS/tree/main/data

2. Основные объекты:

	Корабль игрока
	Вражеский корабль
	Взрыв вражеского корабля
	Основной фон игры

Размер основного окна необходимо использовать по размеру картинки фона игры.

3. Основные правила:

Корабль игрока может передвигаться только ВВЕРХ или ВНИЗ. Стреляет клавишей ПРОБЕЛ. Вражеские корабли могут появляться в пределах второй половины экрана в случайной позиции. Время нахождения вражеского корабля 3 или 4 секунды. Потом, вражеский корабль может исчезнуть и появиться в другом случайном месте.

Игроку необходимо стрелками ВВЕРХ или ВНИЗ установить свой корабль на прямой видимости с вражеским кораблем и выстрелить клавишей ПРОБЕЛ. При выстреле должен появиться лазерный луч. Если лазерный луч коснется вражеского корабля, то корабль взрывается.

Необходимо реализовать подсчет сбитых и пропущенных вражеских кораблей.

4. **Время работы над проектом:** до 31 марта 2021
5. Если работа будет закончена ранее, то необходимо придумать двухуровневую игру. Т.е. придумать прохождение первого уровня и усложнение на втором уровне игры.
6. **При разработке игры необходимо использовать код предыдущего проекта**

