Пояснительная записка

Файл statistic.txt нужен для сохранения статистики игр, чтобы её посмотреть нужно нажать на кнопку “Статистика” в главном меню, которое создаётся в функции start\_screen()

Класс UI нужен для отображения уровня танка и его HP, для их изменения нужно собирать ящики, которые появляются на карте.

У танка есть 3 уровня и первоначально 5 HP:

MOVE\_SPEED = [1.5, 2, 3]  
BULLET\_SPEED = [4, 6, 4]  
BULLET\_DAMAGE = [1, 1, 2]  
SHOT\_DELAY = [50, 40, 40]

В классе Tank реализована логика движения танка. В функции update() изменяются координаты, спрайты, обработка коллизий.

Класс bullet для снаряда, в update происходит её движение, проверка коллизий с танками и ящиками.

Класс Band сделан для анимации снаряда при его столкновениях с объектами.

Класс Block для препятствий, появляющихся на карте.

Класс Bonus для бонус, улучшающих танки, есть анимация “поворота” ящика.