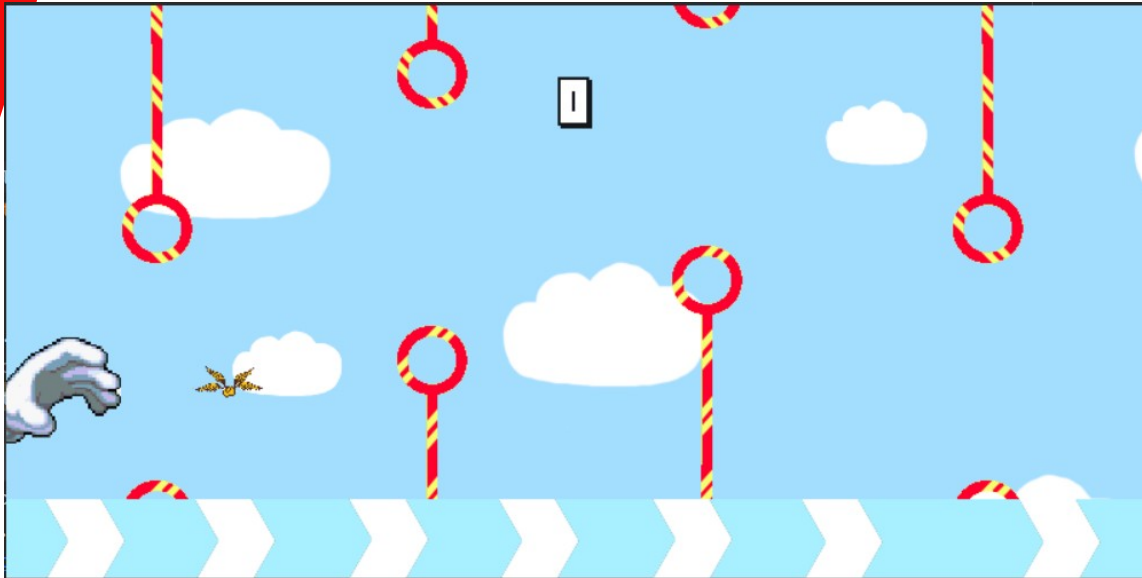




# **Проект по Pygame Yandex Liceum**

Игра “Flying Snitch”

# Суть игры



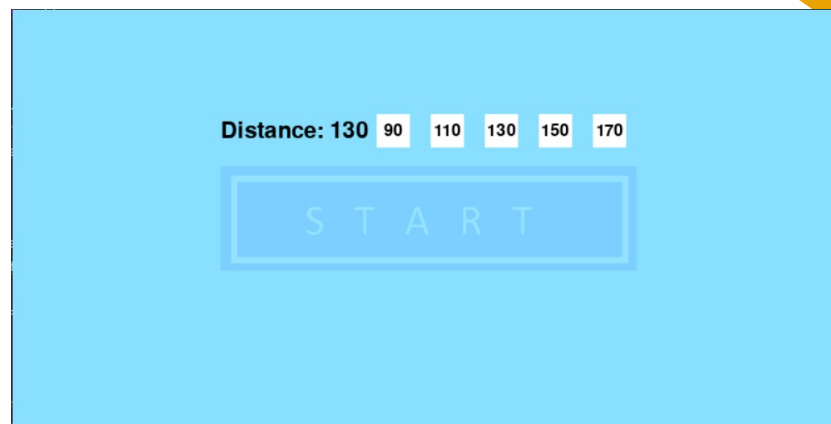
Снитч “прыгает” при нажатии мышки, задача не врезаться в кольца, потолок (не улететь за поле ) и не упасть на землю.

Каждое пройденное кольцо добавляет 1 очко

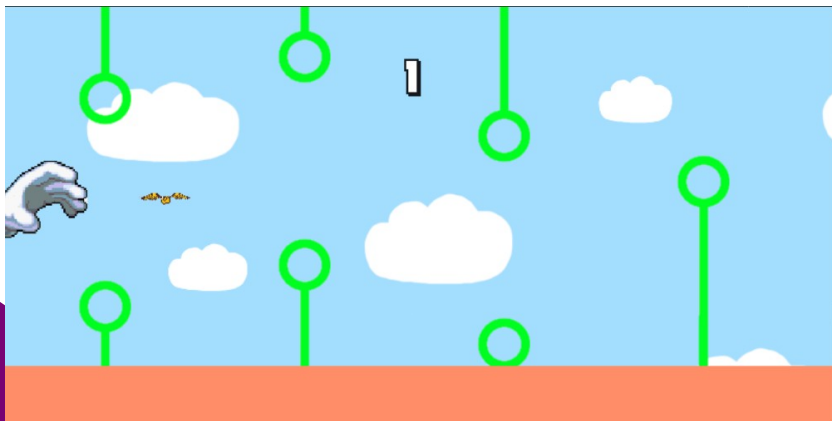
Стартовая страница



Запуск игры



Игра



Game over



# Возможности игры

- Считает количество пройденных колец
- Хранит данные о лучшем результате, во время игры на экран выводится лучший результат за всё время, и лучший результат за текущую игру
- Имеется возможность выбрать расстояние между кольцами
- В каждой игре рандомно выбирается цвет колец, платформы и фон (ясная погода, облачная погода, закат и ночь)

# Состав программы:

- Классы:
  - 1) Players
  - 2) Base
  - 3) Ring
  - 4) Score
  - 5) Button
  - 6) DistanceSelector
  - 7) ScoreSaver
- Создание пересеченных, работа со стартовым экраном
- Главный игровой цикл

# Перспективы

- Вывод различного лучшего результата для различных расстояний между кольцами
- Возможность ввести имя игрока, запоминание имени человека набравшего лучший результат
- Мини игра “Catch the golden snitch” – герой летает между кольцами и догоняет снитч, выигрыш – догон снитча