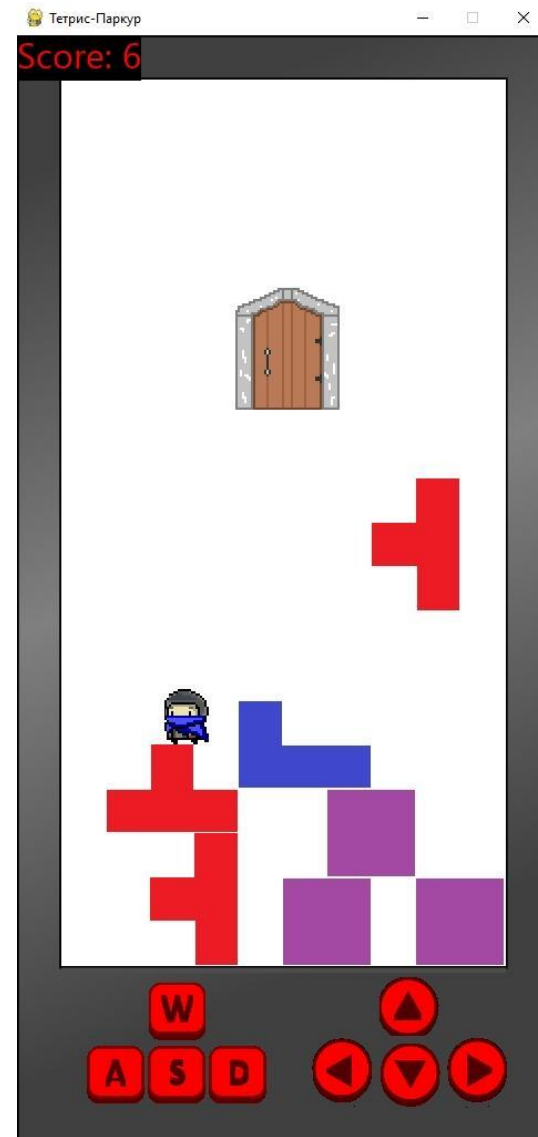


Проект – Тетрис паркур



Цель игры

- Один игрок пытается добраться до двери, а второй пытается ему помешать, задев его деталью тетриса.



Если первому удаётся добраться до двери,
он считается победителем



Если второму удаётся задеть его, первый считается проигравшим



Звуковое сопровождение

В игре присутствует музыка которая играет в разных ситуациях:

- В процессе самой игры
- При победе первого игрока
- При проигрыше первого игрока

Клавишами L и H можно изменять громкость

Клавишей P можно выключить звук совсем

Использованные классы:

- All_sprites – падающие детали тетриса
- Stabel_group – упавшие детали и стены
- Player_group – игрок
- Win_group - дверь

Заключение

Получилось реализовать основную задумку, изначальной идеи, но хотелось бы добавить возможность вставлять на ещё не приземлившиеся детали. Также хотелось бы добавить анимации.