Проект «Игра Пинг-Понг»

Трофимова Софья

Идея проекта — разработка компьютерной игры «Пинг-Понг» с несколькими уровнями сложности.

Цель проекта:

- Создание интерактивной игры.

- Реализация системы сохранения прогресса игрока.

Описание реализации:

Структура приложения:

- Класс Paddle — описывает ракетки (игрока и компьютера), их перемещение и отображение.

- Класс Ball — мяч, его движение, столкновения и подсчёт очков.

- Основной игровой цикл реализован в функции run\_game().

- Интерфейс пользователя (меню, кнопки, текст) отрисовываются отдельными функциями (draw\_text(), draw\_button(), show\_start\_screen()).

Особенности:

- Три уровня сложности с возрастающей скоростью мяча и ракеток.

- Управление мышью.

- Сохранение и загрузка прогресса с помощью JSON-файла.

Технологии:

- Библиотека pygame (графика, звук, управление событиями)

- JSON-файлы (для сохранения и загрузки состояния игры)