**1 слайд:**

Проект:  
«Pac-man-don»

**2 слайд:**

* Данный проект представляет собственную реализацию известной в 90х игры «Pac-Man» . В то время этот игра была достаточно популярна.
* Игра «Pa-Man» была создана в 1980 году  японской компанией Namco.
* Задача игрока — управляя Пакманом, съесть все точки в лабиринте, избегая встречи с привидениями, которые гоняются за героем. С повышением уровня игры изменяется только её сложность, архитектура лабиринта остаётся идентичной. Поскольку игру достаточно сложно воссоздать физически, обычно она реализуется в виде  компьютерной игры.
* Существует множество версий этой игры, как на различных консолях, так на пк и мобильных устройствах. От этого смысл её не меняется, а игра только совершенствуется с каждой новой версией. Поэтому я решил создать свою версию.

**3 слайд:**

В проекте создано 8 классов спрайтов

Каждый элемент на моей карте это отдельный спрайт

Реализован один общий игровой цикл

Для открытия окон вызываются функции, где они открываются в дальнейшем

**4 слайд:**

Использование проигрывателя музыки pygame.mixer

Возможность достаточно быстро создавать свои уровни с помощью программы Tiled, переводя в дальнейшем из текстового файла в приемлемый для пользователя вид(заменяю цифру картинкой, которая спрайт или группа спрайтов)

**5 слайд:**

Здесь были использованы технологии,

входящие в курс Яндекс Лицея в блоке PyGame:

**Столкновения и другие взаимодействия**

**Изображения. Спрайты**

**Игровой цикл. События**

Также применил технологию удаленных репозиториев Git,

где командная работа проходит гораздо легче

**6 слайд:**

ВЫВОДЫ:

* Легендарная игра Pac-Man получила еще одну реализацию, что сделало игру еще богаче
* Фреймворк PyGame обладает широчайшими возможностями, позволяющими реализовать десктопный проект практически любой сложности
* язык программирования Python относительно прост в освоении и является удобным инструментом для быстрой реализации проектов

Перспективы развития проекта:

* Возможность выбора пользователя. У каждого пользователя будет «своя игра»
* Создание БД. Режим редактирования БД. Возможность создания, удаления и перемещения отдельных уровней
* Встроенный редактор уровней
* Запись времени прохождения уровня и создание таблицы рекордов