**Проект “Jumper”**

Создатель: Чекулаев Константин

Проект представляет собой двумерную игру. Она заключается в том, чтобы перепрыгивать через препятствия. Игрок непрерывно движется вперёд и прыгает при нажатии на кнопку мыши. При столкновении с объектом игра начинается заново.

Все игровые объекты описываются специальным классом GameObject, который был унаследован от QLabel. В нём содержатся различные методы, позволяющие узнать отношение игрока к объекту: если игрок стоит на нём или если врезался в него. Сам игровой процесс реализован так: все объекты двигаются каждый кадр на 10 пикселей влево (в секунде 50 кадров); если же они ушли за экран или их время быть показанными ещё не пришло, то они скрыты.

Для запуска нужно лишь 2 библиотеки – PyQt5 и Pillow.





