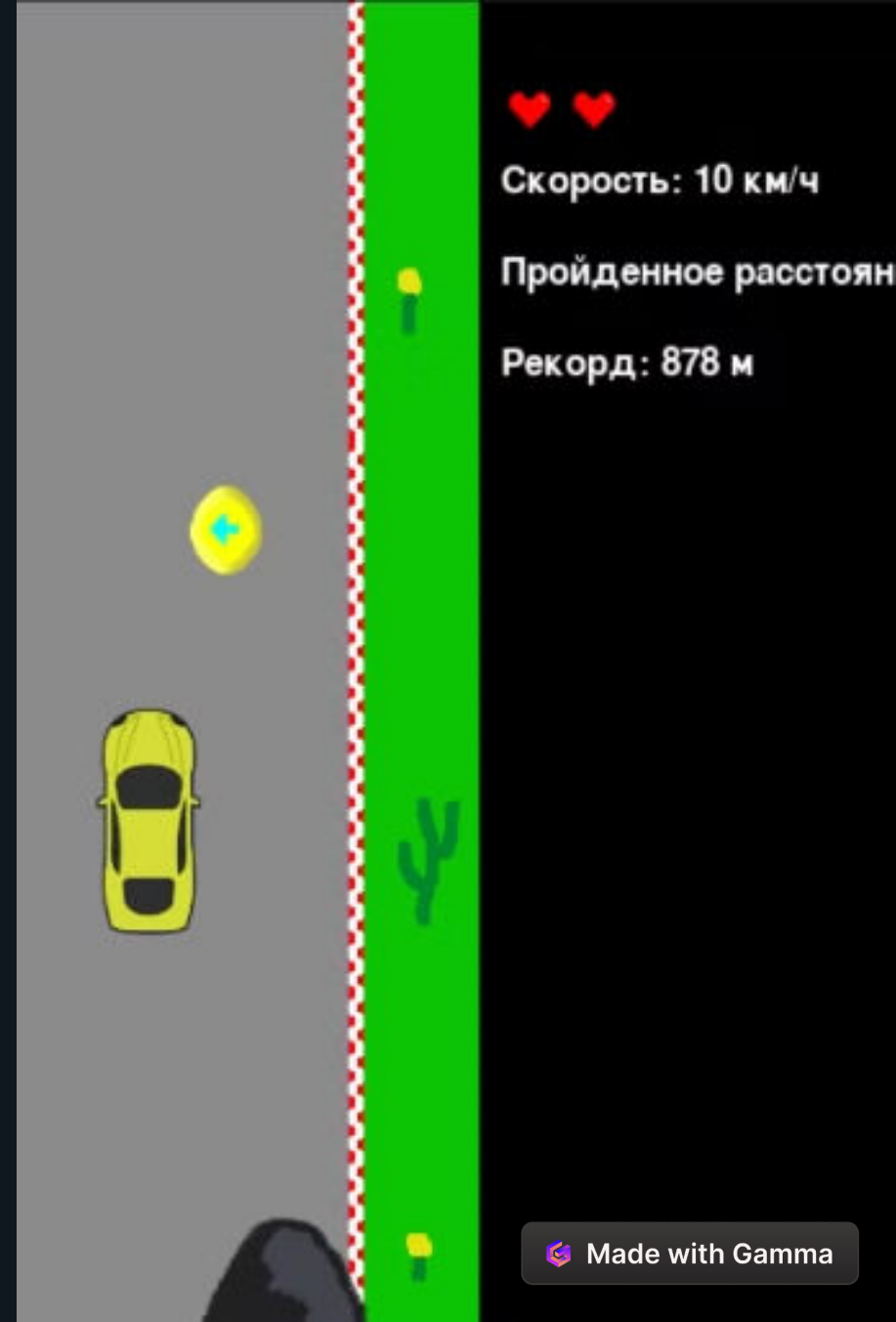


RaceCars

Подготовил:

Шмидт Герберт

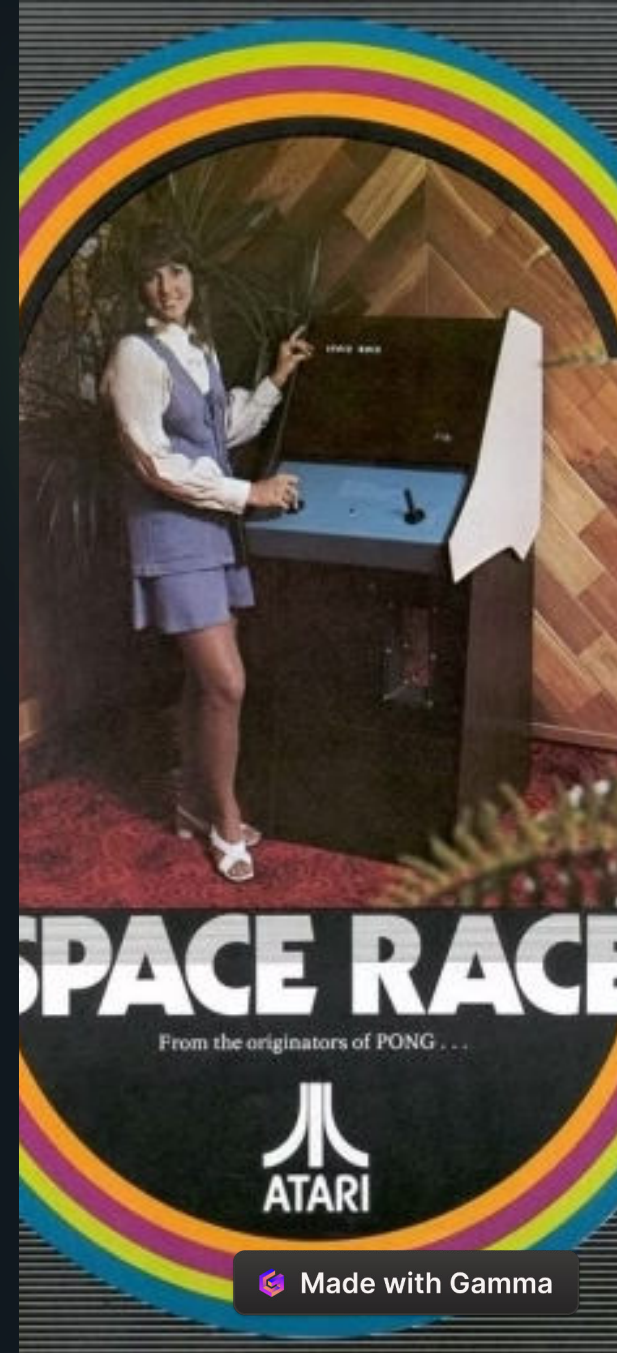


История гоночных симуляторов

1

Space Race

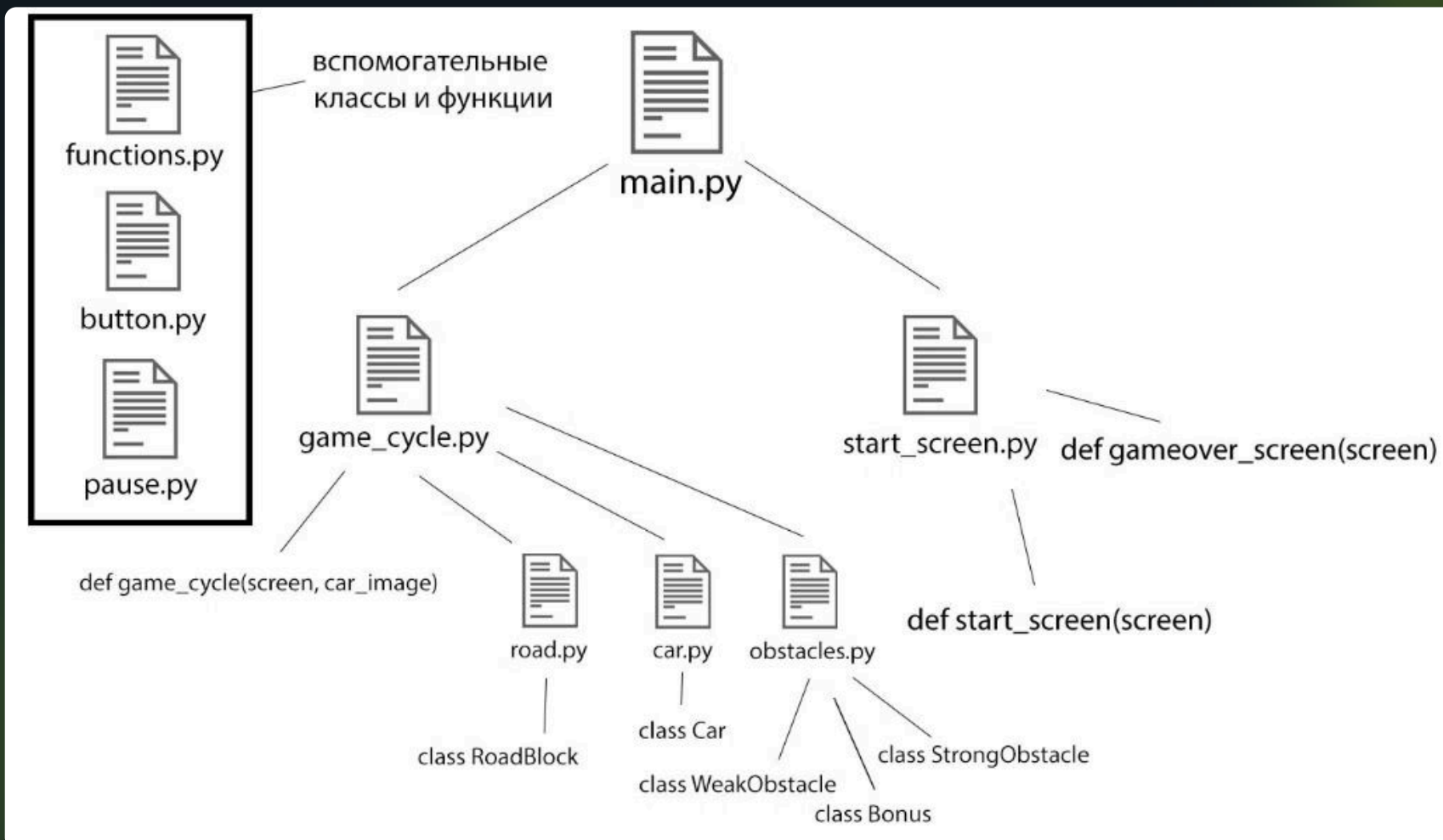
Первой гоночной игрой принято считать Space Race, которую в 1973 году презентовала миру легендарная компания Atari. Человек в ней управлял космическим кораблем, которому необходимо было добраться до линии финиша максимально быстро.



Мой проект представляет из себя ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР с видом сверху.

Структура игры

Механика: блоки дороги, вместе с препятствиями, движутся навстречу машинке, а задача игрока уворачиваться от препятствий на стрелочки. Со временем скорость увеличивается и уворачиваться становится сложнее. Для повышения скорости можно подобрать бонус.



Использованные технологии

1 Стандартный набор функций
python

2 Библиотека **pygame**

3 Заготовленные спрайты

4 Заготовленные звуки

Вывод

Разработка игры

Разработка игры оказалось очень интересным, но в то же время непростым процессом. В ходе работы мы улучшили знание библиотеки pygame и обучились основам разработки игр. Дальнейшая доработка проекта не сложна, ведь есть множество функций от которых в игру станет играть приятнее.

