# Проект библиотека Pygame “Рыбка”.

Игра рыбка – приложение, созданное на языке программирования python с использованием библиотеки pygame. Цель игры поедание меньших по размеру рыбок и недопущение смерти в результате съедения другими рыбами большими по размеру.

Автор проекта-ученица 9 класса, обучающаяся на программе дополнительного образования «Основы промышленного программирования» Лицея Академии Яндекса Григорьева Надежда.

Основные функции: веселое времяпровождение. В игре бесконечное количество уровней, вначале есть три жизни. Во время игрового процесса жизни исчезают, когда твою рыбку съедает другая. На первых восьми уровнях с повышением уровня растет потенциал рыбы, и она может есть рыб рангом ниже. У рыб каждого ранга есть три размера, после съедения шести рыбок размер увеличивается. Каждая съеденная рыбка прибавляет пять очков к счету. Рыбки вплывают с разных сторон, после смерти игра продолжается с того же уровня, но обнуляется счет шести съеденных рыбок для роста на уровне.

Классы и функции реализованные в игре: Background – установка фона для окон в предложении, FISH – класс для спрайтов, рыбок, load\_image – функция открывающая изображения для спрайтов.

Для запуска программы требуются библиотеки: pygame, sys, random, os.

 