**Пояснительная записка**

# **Авторы проекта:**

# **Письмеров Кирилл,**

# **Сагитов Вадим,**

# **Ильина Анастасия**

**Космострелялка**

Идея проекта:

Идея проекта состояла в том, чтобы написать игру, которая усложнялась бы со временем. В этой игре можно было бы прокачивать корабль, чтобы было интереснее играть и ставить каждую игру новый рекорд. Для ее создания было использована библиотека Pygame.

Описание реализации:

При реализации игры были сделаны такие классы как: Spaceship (класс космического корабля), LaserBulletLong (класс пули космического корабля), LaserBulletAlien (класс пули пришельца), Alien (класс пришельца), Meteor (класс метеора), Button (класс кнопок). А также методы: ShowCursor (отображает курсор на месте мышки), ShowStartBackground (Движение фона), StartGame (главное меню), UpgradeGame (меню улучшений), Game (сама игра), PauseGame(пауза), EndGame (конец игры).

