Проект:  
 Создание игры при помощи Pygame.

Описание:  
 Целью проекта является создание игры, симулирующую работу бариста. Как новому работнику игроку нужно будет пройти три уровня отбора: приготовить простой, средний и сложный напиток для гостей. Если игрок справляется хорошо и допускает мало ошибок – его принимают на работу, если плохо – «Мы перезвоним вам позже».

Механика:

Старт:

На стартовом экране представлена кнопка «New game», которая запускает игру.

Процесс приготовления:

Игроку будет доступен зал, куда приходят гости и делают заказ, и барная стойка, на которой происходит основной процесс игры. Заказ можно принять или отказаться. В случае отказа, заказ будет изменён. Принимая заказ экран переключается на бар. Кнопка с иконкой книжки в правом верхнем углу открывает книгу рецептов, в которой описаны способы приготовления напитков, отражая количество нужных ингредиентов. При зажатии и передвижении какого-либо ингредиента игроком к стаканчику, начнётся процесс заполнения шкалы этого ингредиента в левом верхнем углу. Когда шкала дойдёт до указанного в рецепте уровня, игрок должен остановиться. Если игроку не нравится то, что он приготовил. Он может нажать на кнопку «Сбросить» и начать готовить напиток заново. Закончив заказ кнопкой «Готово» игрок отдаёт напиток клиенту. В зависимости от того, на сколько хорошо игрок следовал рецептуре, начисляется кол-во балов. Таким образом нужно пройти три уровня, представляющих собой три заказа разной сложности . После получения результатов игрок может вернуться на стартовый экран кнопкой «На главный экран» и попробовать свои силы ещё раз. Также все результаты записываются в базу данных.

Распределение баллов:

На каждый уровень выдается 10000 очков, каждая ошибка снижает кол-во очков. Если за 3 уровня у игрока набралось >21000 очков, то его возьмут на работу.   
  
Использованные библиотеки:  
Все использованные библиотеки указаны в файле requirements