Громко

Идея и реализация: Соболев Никита

1. Идея проекта была в том, чтобы создать небольшую мини игру на pygame, выделяющуюся своим геймплеем. Когда я решал этот вопрос, то подумал, что было бы круто сделать игру, в которой примелся бы голос, а точнее звук, что я и сделал.
2. В проекте главными классами являются Player и M\_Platform, так как именно они реализуют геймплей, а также важна функция play, которая производит работу с данными, которые были получены во время записи громкости звука. Данные громкости звука в проекте записываются в список listen, а потом перезаписываются в flisten, но с некоторыми добавлениями. Работу со звуком осуществляется посредством библиотеки sounddevice.
3. Программе требуются несколько библиотек: pygame, math, sounddevice, numpy, sys, random.



