***Пояснительная записка***

1. **Название проекта:** Игра «Змейка»
2. **Автор проекта:** Саитгалин Рафаэль Дмитриевич
3. **Описание идеи:** Основной идеей моего проекта было воссоздание игры “Змейка” на языке Python с использованием Pygame и с добавлением новых геймплейных механик/уровней.
4. **Описание реализации:**

Программа написана с использованием библиотеки, которая специализируется на создании игр, а именно PyGame. Змейка передвигается по клеточному полю, а расположение её тела определяется матрицей, в которой записаны координаты каждого пикселя тела змеи. Для упрощения отрисовки змейки и еды были созданы соответствующие функции.

Матрица, содержащая координаты препятствий второго уровня, генерируется при помощи генератора списков. Рекорд игрока хранится в текстовом файле.

Всего в игре 2 уровня. 1ый – Лесной. Обычная скорость змейки, красная еда и отсутствие препятствий. После набора 15 очков еда перестает появляться, а перед игроком появляется портал.

2ой – Адский. Змейка ускоряется, появляется музыка и Doomguy, наблюдающий за положением змейки и выступающий в роли препятствия. Локация преображается, а игроку выдаются 666 очков.

1. **Описание технологий:**

Для разработки данной программы я использовал язык Python, встроенные в него модули sys (для закрытия программы), random(для случайной генерации еды) и дополнительную библиотеку PyGame для создания логики и графики игры.

