1. Авторы проекта – Сабирзянов Инсаф и Даминова Жасмин, ученики Яндекс «Лицей».
2. Это игра, воспитавшая поколения подростов до нас, та игра, что стала достоянием того и этого поколения. Это наш любимый жанр игры - платформер, поэтому мы решили сделать ее самостоятельно и пройти весь этап не только прохождения этой игры, но и создания.
3. Сначала мы сделали экран и отображение героя. После сделали передвижение и платформы, на которых он мог стоят. После добавили спрайты ко всем объектам, при этом используется библиотека Pyganim. После сделали класс врага, при столкновении которого с героем, возвращался на исходные координаты. А дальше сделали функцию для загрузки уровня, при помощи которого не нужно было прописывать каждый уровень в программе.
4. Для этого проекта используется очень интересная библиотека Pyganim, при помощи которой можно легко сделать анимации героев. И собственно библиотека Pygame, при помощи которого и создается проект.
5. Pygame – это библиотека модулей для языка Python, созданная для разработки 2D игр.

По своему назначению Pygame можно считать игровым движком. В то же время, с точки зрения классификации программного обеспечения, Pygame является API для Питона к API библиотеки SDL.

API – это интерфейс (в основном набор функций и классов) для прикладного (часто более высокоуровневого) программирования, который предоставляет, например, та или иная библиотека. SDL – это библиотека, которая работает с мультимедийными устройствами компьютера.