1. *ФИО:*  Воробьёва Маша и Самохин Ярослав
2. *Название проекта:* Beat me
3. *Описание:* Beat me– Это фритуплей платформер. Видеоигра разработанная для ПК. Главным персонажем является ‘редиска’, основная задача которой заключается в том, чтобы убежать от своего врага ‘Лезвия’, который хочет добавить её в свой салат. События игры происходят на кухне. Игра относится к жанру платформеров.
4. *Реализованный функционал:*

- возможности как победы, так и проигрыша

- смена фона при победе или поражении

- меню

- подсчёт прыжков.

5. *Классы и методы:*

**Radish** – класс, в котором реализованы возможности главного героя

def walk() – передвижение редиски

def jump() – реализован прыжок редиски

def go\_in\_house() – проверяет зашла ли редиска в домик

def fall() – реализовано падение

def check\_collide() – проверяет находится ли редиска на платформе. Если да, то в какой её части она должна находиться

**Grater** – класс, в котором реализованы возможности тёрки

def run() – передвижение тёрки

**Level** – класс, в котором происходит создание уровня

def load\_level() – считывание символов из текстового файла и дополнение всех строк точками до одинаковой длины

def generate\_level() – создание самого уровня. Пробег по списку уровня. Замена символов на тайлы

**Camera** – класс передвижения камеры

def apply() – сдвиг объекта на смещение камеры

def update() – позиционирование камеры на объекте

**Tile** – класс, задающий параметры тайлам