**Разработка игры “World of Tanks 2D”**

1. **Обзор игры:**

Игра «World of Tanks 2D» создана с помощью библиотеки “pygame” (язык программирования python), а также с помощью SQL (Базы данных). Основными объектами этой игры являются танки, управление которыми осуществляется с помощью клавиатуры компьютера. Характеристики всех танков хранятся в базе данных «Tanks». В игре присутствуют звуковые эффекты.

1. **Основные функции игры**

Данная игра предназначена для 1-2 игроков, и включает в себя два режима: «Одиночный» и «Парный»

* 1. Одиночный режим.

Игрок с помощью танка должен уничтожать появляющиеся объекты, но не должен трогать «бомбы» (в этом случае будет отображаться надпись “*Game over!*” и кнопка с выходом из игры). В левом верхнем углу будет отображаться рекорд игрока.

* 1. Режим для двоих

Каждому игроку в начале игры достается случайный танк. Цель игры: раньше соперника уничтожить вражескую машину. Данные о прочности (живучести) каждой боевой машины будут указываться в левом верхнем углу. В процессе игры будут появляться различные усиления, например, такие, как «*Максимальная прочность*», но будут и ловушки (например, “*Заморозка*”)

* 1. По завершении игры будет появляться соответствующее окно и кнопка с выходом из игры назад.

1. **Ожидание выхода**

Ожидается, что игра будет полностью готова к концу января 2024 года.