Техническое описание проекта Амирова Камиля и Шишкина Никиты

“Проект PyGame. Tanks 1990”

* Проект представляет из себя авторскую реализацию классической игры Tanks 1990, основной задачей которой является уничтожение флага соперника и защита своего флага.
* На поле встречается несколько типов блоков:
  + Кирпичный блок – не дает танку возможность проехать, уничтожается выстрелом
  + Железный блок – не дает танку возможность проехать, невозможно уничтожить
* Раз в 10 секунд на поле появляются “баффы” – бонусы, которые дают танку бессмертие на 5 секунд в случае, если он наезжает на бафф. На поле не может находиться одновременно больше двух баффов.
* Для реализации проекта были задействованы технологии спрайтов, колизий спрайтов, включенные в библиотеку PyGame.
* В игре присутствует меню, содержимое которого позволяет пользователю ознакомиться с управлением танками.
* В игре присутствует необычная возможность, реализованная в классической игре Tanks 1990: самоубийство. В случае, если игрок уничтожает свой флаг, победа присваивается его сопернику.
* По окончанию игры пользователю выводится сообщение, в котором указан победитель.
* Ознакомиться с ходом создания проекта и получить текущую копию проекта можно [тут](https://github.com/UnSstrennen/tanks_90/tree/v1.0).