Пояснительная записка к проекту PyGame «Hungry Monkeys» Базановой Виталии

**ПЕРЕД ЗАПУСКОМ ИГРЫ УСТАНОВИТЕ ШРИФТ (файл формата otf в папке программы)**

Hungry Monkeys – это развлекательная игра. Она заключается в том, что нужно успеть нажать на обезьяну, пока она не исчезла. Они генерируются в разных местах, есть бегущая и прыгающая обезьяна. Вместо системного курсора в игре показан банан.

main() – основная функция программы. В ней запускается экран, реализовываться обработка событий и ТД

generetion\_monkey() – ещё одна важная функция. Именно в ней реализовываеся случайный выбор места, где появится новая обезьяна.

Основные моменты программы: в начале игры генерируется случайное количество обезьян в случайном месте. Для каждой обезьяны засекается время – через 3 секунды она исчезает, если по ней не нажали. После каждой генерации обезьян засекается случайное время, через которое обезьяны появятся снова.

Если обезьян уже не осталось, а время уже вышло, то обезьяны генерируются раньше.

Использована база данных names.db

В ней хранятся имена файлов для каждого спрайта.

Использовано множество библиотек, основные из них – pygame, random, pygame\_gui (для кнопки в конце), datetume (для статистики).

В конце игры – экран с кнопкой начать игру заново, текущие очки, рекорд и статистика последних трёх игр.

