# **Паспорт проекта**

1. Название проекта: Planes
2. Автор проекта: Виталий Машкин
3. Описание идеи: Компьютерная игра в жанре вертикального скролл-шутера
4. Описание реализации:
   1. В игре присутствует повышение уровня сложности. В нём собрано два подхода: **Скоростной подход (**Всё просто: чем выше сложность, тем больше скорость) и **Увеличение показателей (**Уровень сложности определяется количественными факторами. Например, враги имеют больше очков здоровья, больше урона). Игрок может прокачивать свои параметры и также накопить на спец способность.
   2. Структура:
      1. Импорт библиотек
      2. Основные переменные
      3. Функция обработки спрайтов
      4. Класс игрока
      5. Класс врагов
      6. Класс снарядов
      7. Основной класс
      8. Функция стартовой сцены
      9. Функция финишной сцены
      10. Основная функция
      11. Вызов основной функции

 

