[Собственно имена тут]

**Проект PyGame**

Для Яндекс.Лицея

**Вступление**

Для выполнения данной цели мы вдохновлялись игрой Mr Gun. Цель данного проекта будет схожа и с оригиналом – главная задача игрока является прохождение уровня, побеждая врагов выстрелами из оружия. Сложностью прохождения будет особенность, при которой игрок не имеет полного контроля над выстрелами, а лишь может определять момент одного выстрела по подсвеченной траектории, в случае промаха по противнику игра заканчивается выстрелом врага уже в самого игрока. Итак, мы обсудили одну секцию игрового процесса, переходим к постановке самой концепции игры

**Концепция**

1. **Цель игрока.** Да, как мы и ранее обсудили, цель игрока проста – достаточно попадать по врагам и всё.
2. **Реализация управления.** Управление состоит из правой клавиши мыши и одного действия – стрельбы.
3. **Враги.** Враги не имеют собственных действий и выступают скорее как «болванчики», выполняя роль статистов и преград, но также и осуществляют функцию завершения игры для игрока в случае промаха.
4. **Стрельба.** Пуля – это просто объект, который начинает своё движение от спрайта оружия, а заканчивает своё действие при соприкосновении с объектом, будь то элемент уровня или тело врага или игрока.

**Классы**

1. **Stairs.** Класс, который реализует отрисовку игровой лестницы в прямом смысле.
2. **Player.** Отрисовка персонажа и реализация автоматического перемещения по уровню.
3. **Enemy.** Отрисовка врага и его оружия.
4. **Pistol.** Отрисовка оружия (также в классе находятся реализация стрельбы и «поведение» прицела).
5. **Bullet.** Отрисовка пули и ее движение.