Галага. Пояснительная записка к проекту Яндекс Лицея по Pygame  
Выполнил Гарафутдинов Артём

Галага - старая аркадная игра. В моей игре игрок управляет самолетом, который способен двигаться по ширине и стрелять, на поле появляются волны врагов с разными траекториями движения, некоторые враги могут стрелять, некоторые просто двигаются к игроку. Каждое попадание во врага дает 150 очков, нейтрализация всей волны дает 1000 очков и генирирует новую волну. При попадании пулей врага в самолет игрока или столкновением игра завершается и игроку предлагается начать игру снова. В текстовом файле в папке data хранится рекорд (highscore), при достижении игроком значения очков выше чем этот рекорд файл перезаписывается. Игра построена вокруг классов Enemy (отвечает за враждебных юнитов), Bullet (отвечает за снаряды, выпущенные игроком), EnemyBullet (вражеские снаряды). Класс Boom отвечает за взрывы при попадании во врага. Модели врагов анимируются двумя спрайтами. Практически к любому действию прикреплен свой звуковой сигнал. Для вывода любого текста на экран в программе используется шрифт в тематике Галаги (galaga\_font.ttf).

Количество строк в коде - 438.