**Пояснительная записка проекта.**

Название проекта: «Ziby Races».

Автор проекта: Яшин Никита Николаевич.

Идея: Проект рассчитан для развлечения. Вы управляете машинкой, навстречу которой двигаются препятствия и другие машинки.

Реализация: Для реализации был выбран ­ЯП Python и использованы технологии PyGame и вспомогательные библиотеки Python. На начальном экране находятся два пункта меню: «Начать игру» и «Выйти из игры».

В самой игре вы управляете машинкой, используя кнопки A и D, а на вас надвигаются препятствия, которые нужно избегать. Также на экране присутствует счётчик очков, которые накапливаются с течением времени игры. После столкновения с препятствием игрок умирает и включается экран окончания, где видно количество набранных очков.

Основные классы:

1. Класс игрока, в котором реализовано его управление – PlayerCar

2. Классы препятствий в виде машинок – ObstacleCar, ObstacleCarFromYou и ObstacleCarOnYou.

3. Классы остальных препятствий – BigObstacle и SmallObstacle.

Основные функции:

1. Функция, отключающая игру, – terminate().

2. Функция, которая помогает создать препятствия, – random\_obstacle().

3. Функция, с помощью которой проверяется столкновение с игроком, – obstacle\_check().

Описание технологий:

1. Pygame

2. Модуль random

3. Системные модули: sys, os

Скриншоты:





