**Игра DangerAdventure на Pygame.**

**Авторы: Абрамов Илья, Сулаберидзе Георий.**

**1. Цели и задачи.**

**Цель: Создать интересную компьютерную игру при помощи языка программирования Python, использовав при этом библиотеку Pygame.**

**Задачи : Найти и проанализировать аналогичные работы по теме.**

**Сформировать структуру программы.**

**Определить методы, которые необходимы для создания проектной работы.**

**Выработать план по тестированию первой версии программы.**

**Проанализировать результаты тестирования и устранить недочёты.**

**Оформить отчёт по итогам проектной работы.**

**Представить продукт общественности.**

**2. Использованные инструменты и методы.**

**При создании игры мы использовали библиотеку Pygame и различные модули: os, pygame.sprite, mixer и т.д.**

Мы также использовали методы создания столкновений, спрайтов, обработчиков действий и др.

**3. Проблемы при написании программы.**

**При написании кода программы у нас возникла ошибка, связанная с использованием столкновений. Хотя мы разобрались в этой теме, ошибку ликвидировать не удалось. Но она позволила изменить геймплей в лучшую сторону.**

**4. Перспективы развития проекта.**

**Мы разрабатывали игру только для проектной работы. Но мы не исключаем возможность доработки игры в дальнейшем. Поэтому мы вывели ряд перспектив развития нашей программы:**

1)Исправить ошибку столкновений.

2)Создать больше игровых уровней.

3)Добавить второстепенных “персонажей”, с которыми можно взаимодействовать.

**5. Ссылка на репозиторий:**

[**https://github.com/Yushint/Release\_Pygame\_Project**](https://github.com/Yushint/Release_Pygame_Project)