|  |
| --- |
| **Пояснительная Записка** |
|  |  |
|  | Название проекта – игра «Змейка» |
|  | Автор проекта - Маша Сергеева |
|  | Описание идеи – игра змейка с контролируемыми  скоростью и размером поля  Описание реализации – классы Apple, Game, Snake,  в классе Apple: алгоритм выбора места яблока, рисование яблока  в классе Snake: рисование змейки в соответствии с поворотами и с количеством съеденных яблок  в классе Game: осуществление поворотов змейки, перерисовка яблок, отслеживание столкновений со стенками и с самим собой, расширение экрана для контролирования скорости игры, размера поля и отображения правил и рекордов  функция main запускает игру. |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  | Описание технологий - модуль Pygame, Random.  Примеры работы программы: |

