

# Проект Crossy Road

Выполнили: Москвина Лидия и Радугина Елизавета

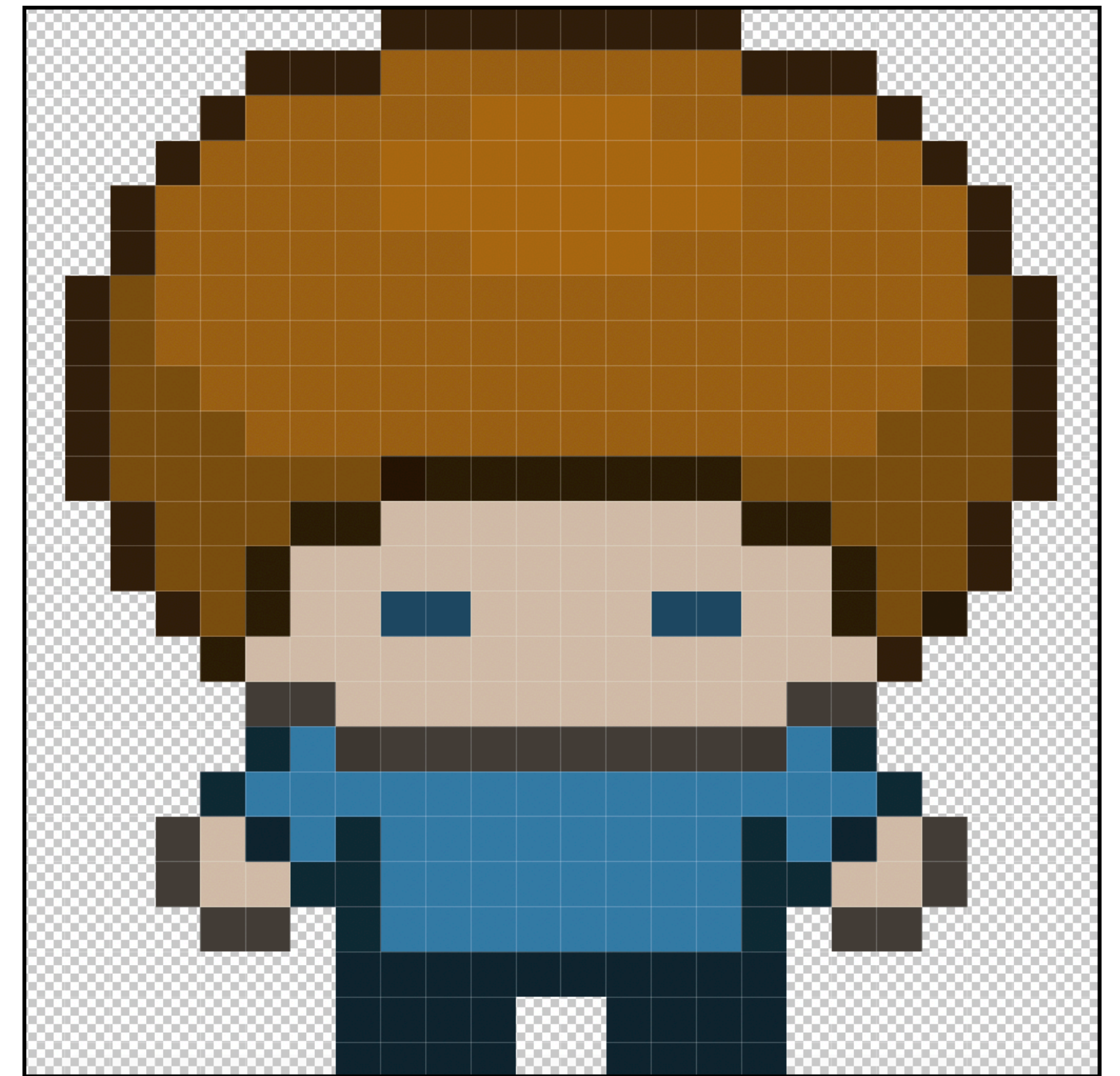
# Цель - создание аркадной игры по прототипу Crossy Road

## Задача - разработка следующих пунктов:

- Начальный и конечный экран
- Игровое поле: генерация новых линий,
- Линии каждого вида
- Передвижение игрока по полю с ограничениями
- Столкновение игрока с движущимися объектами
- Визуальная составляющая

# Игра

Игрок перемещается вперед по полю, но на его пути встречаются препятствия: оживленная дорога, река и железнодорожные пути. Задача игрока — пройти как можно дальше и набрать наибольшее количество очков. Игра не имеет уровней и является «бесконечной».



# Используемые технологии

## Библиотеки

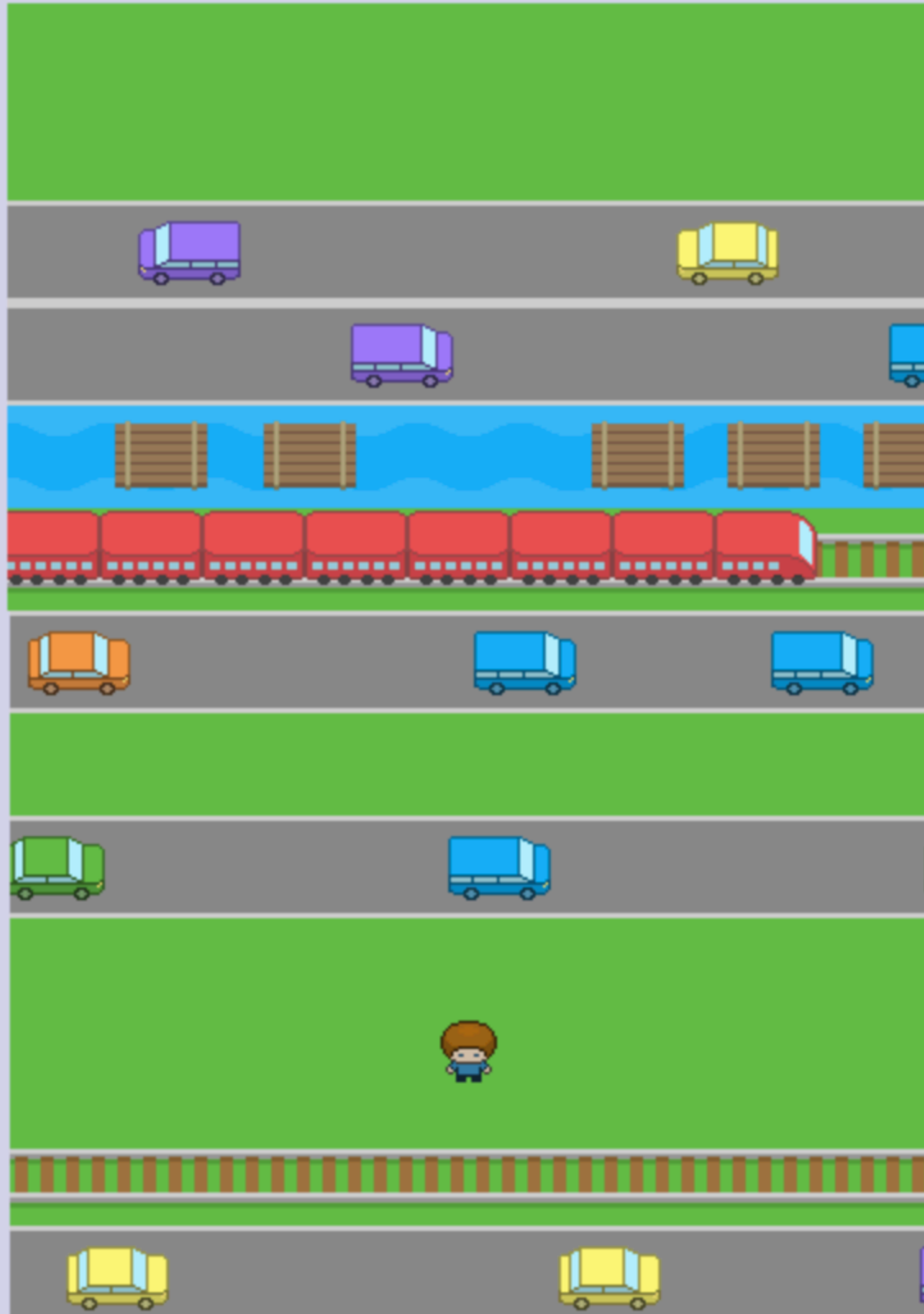
- **pygame** - разработка игры
- **random** - случайность событий, происходящих в процессе игры

# Начальный экран игры



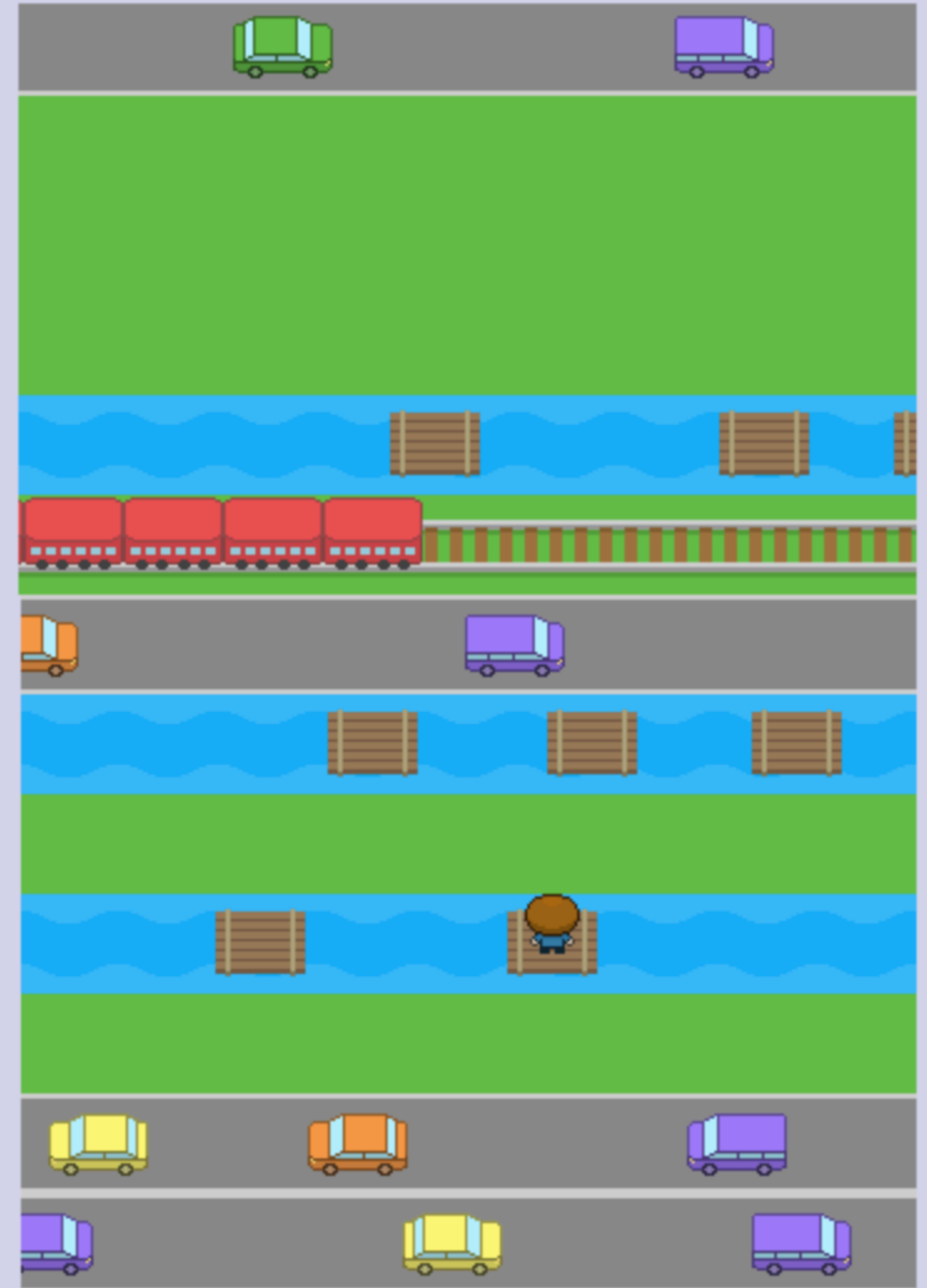


Score: 41  
Max Score: 42



## Игровой процесс

Score: 9  
Max Score: 45



Score: 8

Max Score: 45



Game Over

Рекорд: 45



Начать заново



# Заключение

Во время работы с проектом мы научились

- Работать с библиотекой Pygame
- Проектировать и создавать игры

Создана игра **Crossy Road**

Приятной игры!



Спасибо за внимание!

