

# ДОКУМЕНТАЦИЯ

```
import pygame
import random

"""
Модули:
:pygame: Предоставляет интерфейс для работы с оконной системой,
трафикой и звуком.
:random: Предоставляет функции для работы со случайными числами.
"""
```

```
# Характеристики ракетки (Функция)
class Paddle:
    def __init__(self):
        """
        Класс, который характеризует ракетку в игре
        Args:
        :ivar (int) width: Ширина ракетки.
        :ivar (int) height: Высота ракетки.
        :ivar (int) x: Положение по оси x ракетки.
        :ivar (int) y: Положение по оси y ракетки.
        :ivar (int) speed: Скорость движения ракетки.

        Returns:
        :non
        """
        self.width = 100
        self.height = 10
        self.x = (WIDTH - self.width) // 2
        self.y = HEIGHT - 20
        self.speed = 5
```

```
# Характеристики мяча (Функция)
class Ball:
    def __init__(self):

        """
        Класс, который характеризует мяч в игре

        Args:
        :size (int): Размер мяча.
        :x (int): Положение по оси x.
        :y (int): Положение по оси y.
        :speed_x (int): Скорость по оси x.
        :speed_y (int): Скорость по оси y

        Returns:
        non

        """
        self.size = 10
        self.x = WIDTH // 2
        self.y = HEIGHT // 2
        self.speed_x = random.choice([-3, 3])
        self.speed_y = -3
```

```
# Характеристики кирпичов (Функция)
class Brick:
    def __init__(self, x, y):

        """
        Класс, который характеризует кирпичи в игре

        Args:
        :width (int): Ширина кирпича.
        :height (int): Высота кирпича.
        :x (int): Положение по оси x.
        :y (int): Положение по оси y.
        :visible (bool): Флаг видимости кирпича.

        Returns:
        non
        """
        self.width = 60
        self.height = 20
        self.x = x
        self.y = y
        self.visible = True
```