

ПИНГ ПОНГ на Python

Пронин Егор Дмитриевич

Создание игры с помощью библиотеки `rugame`

Программа создана для имитации игры 'Пинг-понг' на компьютере, в игре будет два режима '**pv**' и '**pe**'. Также можно будет управлять ракетками и отбивать шарик. При выходе мяча за пределы поля игра будет выводить вердикт. Можно будет поставить паузу с помощью кнопки '**space**' и перезапустить игру кнопкой '**r**'.

Реализация

Использовались библиотеки: `pygame`, `sys`, `random` и `os`.

Для реализации ракеток и мяча я создал несколько объектов. Было создано шесть функций: `load_image` - для обработки изображений, `start_screen` - для вывода стартовой панели, `particles` - для создания объектов после перезапуска, `terminate` - для выхода из игры и `animation` - для движения объектов.

Заключение

Программа работает как и задумано, все функции выполняются корректно. Можно добавить еще несколько режимов, новые карты, уровни, отдельное меню и многое другое.

